

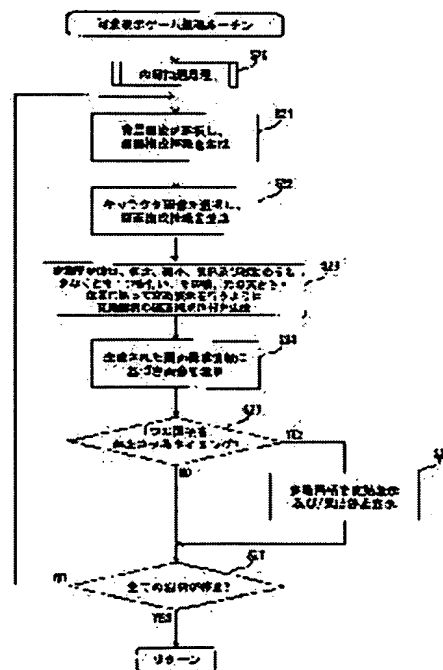
(43)Date of publication of application : 24.09.2002

A63F 7/02
A63F 13/00
A63F 13/12

(71)Applicant : ARUZE CORP
SNK CORP

(72)Inventor : UMEZAKI SHIRO

SOLUTION: This game machine has a display part provided at a game board to display screen images, comprising an identification information image region for displaying an identification information image formed of a plurality of variable patterns respectively displayed in a variable state and individually stopped and displayed at prescribed timing, and a production image region for displaying a production image. The variable patterns are subjected to at least one of enlargement, reduction, deformation and movement at the start of variation and then returned into the original size and position to make a



[Date of sending the examiner's decision of

rejection]

[Kind of final disposal of application other than
the examiner's decision of rejection or
application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2002-272985
(P2002-272985A)

(43) 公開日 平成14年9月24日 (2002.9.24)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード [*] (参考)
A 6 3 F 7/02	3 2 0	A 6 3 F 7/02	3 2 0 2 C 0 0 1
	3 0 2		3 0 2 A 2 C 0 8 8
	3 4 0		3 4 0
13/00		13/00	N
13/12		13/12	Z

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 34 頁)

(21) 出願番号 特願2001-81192(P2001-81192)

(22) 出願日 平成13年3月21日 (2001.3.21)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(71) 出願人 592062703

株式会社エス・エヌ・ケイ

大阪府吹田市江の木町1番6号

(72) 発明者 梅崎 士郎

大阪府吹田市江の木町1番6号 株式会社

エス・エヌ・ケイ内

(74) 代理人 100086586

弁理士 安富 康男 (外6名)

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA02 BA00 BA01 BA06

CB01 CB06 CB08 CC02 CC08

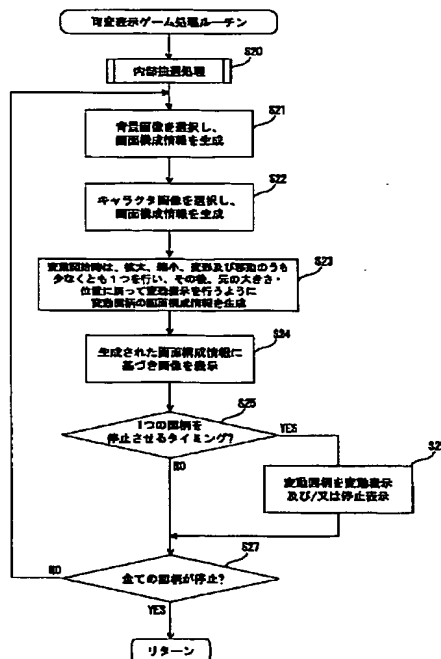
2C088 AA35 AA36 AA72 CA11 EB55

(54) 【発明の名称】 遊技機、遊技機の演出表現方法、記憶媒体及びサーバ

(57) 【要約】

【課題】 遊技者に単調感や飽き等を覚えさせることなく遊技に対する興味を持続させ、興味の飛躍的な向上を図ることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】 遊技板に設けられ、かつ、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで個別に停止表示され得る複数の変動図柄からなる識別情報画像を表示する識別情報画像領域と、演出画像を表示する演出画像領域とからなる画面画像が表示される表示部を有する遊技機であって、前記変動図柄は、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示を行うことを特徴とする遊技機。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 遊技板に設けられ、かつ、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで個別に停止表示され得る複数の変動図柄からなる識別情報画像を表示する識別情報画像領域と、演出画像を表示する演出画像領域とからなる画面画像が表示される表示部を有する遊技機であって、前記変動図柄は、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも 1 つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 遊技板に設けられ、当該遊技板上に展開される遊技状況に応じて適宜、動画像、静画像又はこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部と、当該表示部への電子データの伝送を行う制御部とを有し、かつ、前記画面画像は、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで個別に停止表示され得る複数の変動図柄からなる識別情報画像を表示する識別情報画像領域と、演出画像を表示する演出画像領域とを含む遊技機であって、前記変動図柄は、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも 1 つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】 遊技板に設けられ、当該遊技板上に展開される遊技状況に応じて適宜、動画像、静画像又はこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部と、当該表示部への電子データの伝送を行う制御部とを有する遊技機の演出表現方法であり、かつ、当該表示部において、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで個別に停止表示され得る複数の変動図柄からなる識別情報画像を表示する識別情報画像領域と、演出画像を表示する演出画像領域とを含む画像を当該画面画像として表示させる遊技機の演出表現方法であって、前記変動図柄に、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも 1 つを行わせ、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示を行わせるステップを含むことを特徴とする遊技機の演出表現方法。

【請求項 4】 遊技機の遊技状況に応じて適宜、動画像、静画像又はこれらを組み合わせた画像からなる画面画像を表示させる制御プログラムを格納しているコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、前記制御プログラムは、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで個別に停止表示され得る複数の変動図柄からなる識別情報画像を表示する識別情報画像領域と、演出画像を表示する演出画像領域とを含む画像を当該画面画像として表示させるプログラムであり、かつ、前記変動図柄は、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも 1 つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示を行うように構成されていることを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 5】 各端末機に遊技機を示す遊技機画像を表

示させるサーバであって、前記端末機において行われる遊技の状況に応じて適宜、動画像、静画像又はこれらを組み合わせた画像からなる画面画像を表示させ、かつ、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで個別に停止表示され得る複数の変動図柄からなる識別情報画像を表示する識別情報画像領域と、演出画像を表示する演出画像領域とを含む画像を表示させる制御を端末機に対して行うとともに、前記変動図柄に、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも 1 つを行わせ、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示を行わせる制御を端末機に対して行うことを特徴とするサーバ。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、パチンコ遊技装置等の遊技機、遊技機の演出表現方法、記憶媒体及びサーバに関する。

【0002】

【従来の技術】パチンコ遊技をする遊技者を飽きさせないためや、その遊技状態を把握させるために、パチンコ遊技装置には、例えば、CRT や液晶モニターなどを有する表示装置が備えられている。この表示装置では、通常、遊技者の遊技に対する興味をそそるために、数値等からなる複数の識別情報を有する変動図柄からなる識別情報画像が表示される識別情報画像領域においてこの変動図柄が変動表示される間、演出画像が表示される演出画像領域において一定の物語性を有する動画等の背景画像を表示する演出表現を行っている。

【0003】このような識別情報画像領域に表示される変動図柄の変動開始は、遊技者にとっては大当たりとなる可能性を秘めた将来が開始するスタート台であり趣向開始の始期であるので、極めて重要な精神的意義を有するものである。遊技者の心の奥に訴えかけるインパクトのある手法が望まれるところであるが、この大切な変動開始時の変動図柄の変動態様に変化をつけて構成する思想そのものが、これまで遊技機に用いられようとしたことがない。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、変動図柄の変動開始時において、遊技者にとって自己の将来を決定づける運命の時が来たことを端的にしかも鮮明に印象づけることができる手法を取り入れることにより、遊技者に単調感や飽き等を覚えさせることなく遊技に対する興味を持続させ、また、遊技が大当たりとなったときには、遊技者の充実感や達成感を高揚させ、興趣の飛躍的な向上を図ることができる遊技機、遊技機の演出表現方法、記憶媒体及びサーバを提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】以上のような目的を達成

するために、本発明は、上記変動図柄を、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行って、その後、元の大きさ及び位置に戻って変動表示を行うようにすることを特徴とする。

【0006】より具体的には、本発明は、以下のようなものを提供する。

【0007】(1)遊技板に設けられ、かつ、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで個別に停止表示され得る複数の変動図柄からなる識別情報画像が表示される識別情報画像領域と、演出画像が表示される演出画像領域とからなる画面画像が表示される表示部を有する遊技機であって、上記変動図柄は、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行い、その後、元の大きさ及び位置に戻って変動表示を行うものであることを特徴とする。

【0008】(1)の発明によれば、上記変動図柄は、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行うから、遊技者が変動図柄の変動開始を如実に視認することができ、自己が運命のスタート台に今登っていることを明確に看取することができる。

【0009】また、上記変動図柄は、その後、元の大きさ及び位置に戻って変動表示を行うものであり、上記変動図柄が、通常と同様の態様に戻ることもなるので、遊技者は、安心してその後の上記変動図柄の変動するさまを見守ることができ、更に、上記変動図柄の変動態様が変動進行に従って足並みを揃えた通常状態に戻るようになるから、変動開始時の変動態様が異常であったことがより鮮明に浮きでることとなるので、遊技者は変動開始時の変動態様に遡及的に感銘を覚えることとなる。

【0010】本発明は、さらに、以下のようなものを提供する。

(2)遊技板に設けられ、当該遊技板上に展開される遊技状況に応じて適宜、動画像、静画像又はこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部と、当該表示部への電子データの伝送を行う制御部とを有し、かつ、上記画面画像は、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで個別に停止表示され得る複数の変動図柄からなる識別情報画像を表示する識別情報画像領域と、演出画像を表示する演出画像領域とを含む遊技機であって、上記変動図柄は、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示を行うことを特徴とする。

【0011】(2)の発明によれば、上記変動図柄は、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行うから、遊技者が変動図柄の変動開始を如実に視認することができ、自己が運命のスタート台に今登っていることを明確に看取することができる。

【0012】また、上記変動図柄は、その後、元の大きさ及び位置に戻って変動表示を行うものであり、上記変動図柄が、通常と同様の態様に戻ることもなるので、遊技者は、安心してその後の上記変動図柄の変動するさまを見守ることができ、更に、上記変動図柄の変動態様が変動進行に従って足並みを揃えた通常状態に戻るようになるから、変動開始時の変動態様が異常であったことがより鮮明に浮きでることとなるので、遊技者は変動開始時の変動態様に遡及的に感銘を覚えることとなる。

【0013】本発明は、さらに、以下のようなものを提供する。

(3)遊技板に設けられ、当該遊技板上に展開される遊技状況に応じて適宜、動画像、静画像又はこれらを組み合わせた画像からなる画面画像が表示される表示部と、当該表示部への電子データの伝送を行う制御部とを有する遊技機の演出表現方法であり、かつ、当該表示部において、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで個別に停止表示され得る複数の変動図柄からなる識別情報画像を表示する識別情報画像領域と、演出画像を表示する演出画像領域とを含む画像を当該画面画像として表示させる遊技機の演出表現方法であって、上記変動図柄に、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行わせ、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示を行わせるステップを含むことを特徴とする。

【0014】(3)の発明によれば、上記変動図柄は、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行うから、遊技者に変動図柄の変動開始を如実に視認させることができ、自己が運命のスタート台に今登っていることを明確に看取させることが可能な遊技機の演出表現方法を提供することができる。

【0015】また、上記変動図柄は、その後、元の大きさ及び位置に戻って変動表示を行うものであり、上記変動図柄が、通常と同様の態様に戻ることもなるので、遊技者が、安心してその後の上記変動図柄の変動するさまを見守ることができ、更に、上記変動図柄の変動態様が変動進行に従って足並みを揃えた通常状態に戻るようになるから、変動開始時の変動態様が異常であったことがより鮮明に浮きでることとなるので、遊技者が変動開始時の変動態様に遡及的に感銘を覚えることとなる遊技機の演出表現方法を提供することができる。

【0016】本発明は、さらに、以下のようなものを提供する。

(4)遊技機の遊技状況に応じて適宜、動画像、静画像又はこれらを組み合わせた画像からなる画面画像を表示させる制御プログラムを格納しているコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、上記制御プログラムは、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで個別に停止表示され得る複数の変動図柄からなる識別情報画像を表示する識別情報画像領域と、演出画像を表示する演出

画像領域とを含む画像を当該画面画像として表示させるプログラムであり、かつ、上記変動図柄は、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示を行うように構成されていることを特徴とする。

【0017】(4)の発明によれば、上記変動図柄は、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行うから、遊技者に変動図柄の変動開始を如実に視認させることができ、自己が運命のスタート台に今登っていることを明確に看取させることが可能な記憶媒体を提供することができる。

【0018】また、上記変動図柄は、その後、元の大きさ及び位置に戻って変動表示を行うものであり、上記変動図柄が、通常と同様の態様に戻ることをなるので、遊技者が、安心してその後の上記変動図柄の変動するさまを見守ることができ、更に、上記変動図柄の変動態様が変動進行に従って足並みを揃えた通常状態に戻るようになるから、変動開始時の変動態様が異常であったことがより鮮明に浮きでることとなるので、遊技者が変動開始時の変動態様に遡及的に感銘を覚えることとなる記憶媒体を提供することができる。

【0019】本発明は、さらに、以下のようなものを提供する。

(5)各端末機に遊技機を示す遊技機画像を表示させるサーバであって、上記端末機において行われる遊技の状況に応じて適宜、動画像、静画像又はこれらを組み合わせた画像からなる画面画像を表示させ、かつ、それぞれが変動表示され、所定のタイミングで個別に停止表示され得る複数の変動図柄からなる識別情報画像を表示する識別情報画像領域と、演出画像を表示する演出画像領域とを含む画像を表示させる制御を端末機に対して行うとともに、上記変動図柄に、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行わせ、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示を行わせる制御を端末機に対して行うことを特徴とするサーバ。

【0020】(5)の発明によれば、上記変動図柄は、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行うから、遊技者に変動図柄の変動開始を如実に視認させることができ、自己が運命のスタート台に今登っていることを明確に看取させることが可能なサーバを提供することができる。

【0021】また、上記変動図柄は、その後、元の大きさ及び位置に戻って変動表示を行うものであり、上記変動図柄が、通常と同様の態様に戻ることをなるので、遊技者が、安心してその後の上記変動図柄の変動するさまを見守ることができ、更に、上記変動図柄の変動態様が変動進行に従って足並みを揃えた通常状態に戻るようになるから、変動開始時の変動態様が異常であったことがより鮮明に浮きでることとなるので、遊技者が変動開始

時の変動態様に遡及的に感銘を覚えることとなるサーバを提供することができる。

【0022】[用語の定義等] 本明細書において、「識別情報」とは、文字、記号、絵柄又は模様(図柄)等の視覚によって識別可能な情報をいう。「変動表示」とは、識別情報が順次変化する場合、例えば、1つの識別情報である図柄「7」から他の識別情報である図柄「8」へ変化する場合や、図柄「9」から他の図柄「☆」へ変化する場合のほか、識別情報を表示し得る表示領域において1つの識別情報が表示されたままその識別情報が移動して表示されるような場合、例えば、1つの図柄「7」が表示領域内において表示されつつ移動する場合等を含む概念である。さらに、識別情報の表示態様が変化する場合、例えば、1つの図柄「7」が変形して横長に表示されたり縦長に表示されたりする場合や、図柄が拡大されて表示されたり、縮小されて表示される場合等も含む概念である。さらに、変動図柄が表示される位置(領域)が変化する場合についても、変動表示ということとする。

【0023】変動図柄が拡大するとは、変動図柄が大きく変化していくことを意味し、縮小するとは、小さく変化していくことを意味する。変動図柄が変形するとは、上下方向のみに拡大したり、左右方向のみに拡大したり、全体に歪んだりすることにより、図柄が、最初の形状と異なる形に変化していくことを意味する。従って、最初の図柄と相似形状の図柄に変化する場合には、変形と言わず、拡大、縮小するという。また、「元の大きさ・位置に戻って」とは、変動図柄の「拡大、縮小、変形」を行った場合には、変動図柄が元の大きさに戻り、変動図柄の「移動」を行った場合には、変動図柄が元の位置に戻り、変動図柄の拡大等と移動との両方を行った場合には、変動図柄が元の大きさ及び位置に戻ることを意味する。

【0024】また、変動図柄が移動するとは、第一に、識別情報画像領域の中の一定位置にあった変動図柄が、異なる位置に移ってゆくことを意味し、第二に、変動図柄が表示されている識別情報画像領域自体が移動することを意味する。いずれの場合であっても、十分に上述した本発明の効果をを得ることができる。

【0025】本発明においては、変動図柄は、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行うのであるから、拡大しながら変形する場合もあるし、縮小しながら移動する場合も含まれる。このような変化は、突飛であればあるほど、意外性をもって遊技者に受けとめられるから、それだけインパクトが強くなるが、突飛すぎて変化の前段階とかけ離れてしまうと、遊技者が付いて行くことができず、かえって逆効果となる。そこで、ある一定の速度をもって次第に変化してゆくことが望ましい。

【0026】また、「識別情報画像領域」と「演出画像

領域」との位置関係については、「演出画像領域」が「識別情報画像領域」の内部に存在しているように見える場合が殆どであり、「識別情報画像領域」と「演出画像領域」とがはっきりと区分けされている場合は少ない。従って、「演出画像領域」の内部に「識別情報画像領域」が存在しているように見える場合、「演出画像領域」とは、内部に存在する「識別情報画像領域」を除いた領域をいうこととする。

【0027】

【発明の実施の形態】以下に、本発明の実施例について図面に基いて説明する。図1は、本発明の遊技機を模式的に示す正面図である。なお、以下において説明する実施例においては、本発明に係る遊技機の好適な実施例として、本発明をパチンコ遊技装置に適用した場合を示す。

【0028】パチンコ遊技装置10には、本体枠12と、本体枠12に組み込まれた遊技盤14と、遊技盤14の前面に設けられた本体枠12の窓枠16と、窓枠16の下側で本体枠12の前面に設けられた上皿20及び下皿22と、下皿22の右側に設けられた発射ハンドル26と、が配置されている。

【0029】また、遊技盤14の前面には複数の障害釘（図示せず）が打ちこまれている。なお、釘を打ち込むような構成とせず、遊技盤14を樹脂素材で成形し、この樹脂素材の遊技盤14に金属製の棒状体を遊技盤14の前方向に突出するように植設する構成としてもよく、上述したようなパチンコ遊技装置10（パチコン機）にも本発明を適用することができる。なお、本明細書において、パチンコ遊技装置10とは、パチコン機をも含む概念である。

【0030】さらに、発射ハンドル26は本体枠12に対して回動自在に設けられており、遊技者は発射ハンドル26を操作することによりパチンコ遊技を進めることができるのである。発射ハンドル26の裏側には、発射モータ28が設けられている。発射ハンドル26が遊技者によって時計回り方向へ回動操作されたときには、発射モータ28に電力が供給され、上皿20に貯留された遊技球が遊技盤14に順次発射される。

【0031】発射された遊技球は、遊技盤14上に設けられたガイドレール30に案内されて遊技盤14の上部に移動し、その後、上述した複数の障害釘との衝突によりその進行方向を変えながら遊技盤14の下方に向かって落下する。

【0032】図2は、遊技盤14を模式的に示す拡大正面図である。なお、上述した図1に示した構成要素と対応する構成要素には同一の符号を付した。また、図2は、上述した障害釘について省略したものを示した。

【0033】遊技盤14の前面の略中央には、後述する如き表示部である表示装置32が設けられている。この表示装置32の上部の中央には、表示装置52が設けら

れている。この表示装置52は、例えば、7セグメント表示器で構成されており、表示情報である普通図柄が、変動と停止とを繰り返すように可変表示される。表示装置32の左右の側部には、球通過検出器55a及び55bが設けられている。この球通過検出器55a又は55bは、その近傍を遊技球が通過したことを検出したときには、上述した表示装置52において、普通図柄の変動表示が開始され、所定の時間経過した後、普通図柄の変動表示を停止する。この普通図柄は、数字や記号等からなる情報であり、例えば、「0」から「9」までの数字や「☆」等の記号である。この普通図柄が所定の図柄、例えば、「7」となって停止して表示されたときには、後述する始動口44の左右の両側に設けられている可動片58a及び58bを駆動するためのソレノイド57（図示せず）に電流を供給し、始動口44に遊技球が入りやすくなるように可動片58a及び58bを駆動し、始動口44を開放状態となるようにする。なお、始動口44を開放状態とした後、所定の時間が経過したときには、可動片を駆動し始動口44を閉鎖状態として、遊技球が入りにくくなるようにするのである。

（図示せず）に電流を供給し、始動口44に遊技球が入りやすくなるように可動片58a及び58bを駆動し、始動口44を開放状態となるようにする。なお、始動口44を開放状態とした後、所定の時間が経過したときには、可動片を駆動し始動口44を閉鎖状態として、遊技球が入りにくくなるようにするのである。

【0034】上述した表示装置52の左右の両側には4つの保留ランプ34a～34dが設けられている。さらに、表示装置52の上部には一般入賞口50が設けられている。また、遊技盤14の下部には、遊技球の入賞口38が設けられている。この入賞口38の近傍には、シャッタ40が開閉自在に設けられている。シャッタ40は後述する可変表示ゲームが大当たり状態になったときには開放状態となるようにソレノイド48（図示せず）により駆動される。

【0035】上述した表示装置32の左右の両側には一般入賞口54a及び54bが設けられている。さらに、表示装置32下部の左右の両側には一般入賞口54c及び54dが設けられている。また、遊技盤14の左右の端部には、特別入賞口56a及び56bが設けられ、入賞口38の左右の両側には、特別入賞口56c及び56dが設けられている。

【0036】また、後述する可変表示ゲームが開始されて表示装置32に表示される複数、例えば、3つの識別情報である図柄を変動表示状態に移行する契機となる球検知センサ42を有する始動口44が設けられている。上述した入賞口38、始動口44、一般入賞口54a～54d及び特別入賞口56a～56dに遊技球が入賞したときには、入賞口の種類に応じて予め設定されている数の遊技球が下皿22に払い出されるようになされている。

【0037】さらにまた、表示装置32の左右の両側には、遊技球の経路を所定の方向に誘導するための転動誘導部材60a及び60bも設けられている。また、遊技盤14の外側の上左側と上右側とは装飾ランプ36a及び36bが設けられている。

【0038】なお、上述した表示装置32において後述する演出画像を表示する部分は、液晶ディスプレイパネルからなるものであってもブラウン管からなるものであってもよい。また、上述した例においては、表示装置32は、遊技機であるパチンコ遊技装置10の遊技盤14において、前面の略中央に設けられている場合を示したが、遊技者が見ることができるような位置であれば遊技機の何処の位置に表示装置32を設けることとしてもよい。

【0039】さらに、近年パチスロ遊技装置においても、図柄を表示する図柄表示手段の他に液晶画面を備えたものも存在し、このようなパチスロ遊技装置は、その液晶画面内でパチンコ遊技装置と同様の遊技演出画面を表示せしめて趣向性を向上させようとするものである。従って、本発明をこのような液晶画面を有するパチスロ遊技装置においても適用することとする。

【0040】図3は、本発明の実施例であるパチンコ遊技装置の制御回路を示すブロック図である。

【0041】上述した発射ハンドル26は、制御回路60のインターフェイス回路群62に接続され、インターフェイス回路群62は、入出力バス64に接続されている。発射ハンドル26の回転角度を示す角度信号は、インターフェイス回路群62により所定の信号に変換された後、入出力バス64に供給される。入出力バス64は、中央処理回路（以下、CPUと称する）66にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。また、上述したインターフェイス回路群62には、球検知センサ42も接続されており、遊技球が始動口44を通過したときには、球検知センサ42は、検出信号をインターフェイス回路群62に供給する。さらに、インターフェイス回路群62には、球通過検出器55も接続されており、球通過検出器55は遊技球がその近傍を通過したことを検出したときには、検出信号をインターフェイス回路群62に供給する。

【0042】上述した入出力バス64には、ROM（リード・オンリー・メモリ）68及びRAM（ランダム・アクセス・メモリ）70も接続されている。ROM68は、パチンコ遊技装置の遊技全体の流れを制御する制御プログラムを記憶する。さらに、ROM68は、表示装置32において可変表示ゲームが実行される際に、変動表示や停止表示される変動図柄の画像データ、演出画面として表示される動体物からなるキャラクタ画像データ、表示装置32の背景を構成する背景画像データ及び動画映像画像データ、並びに、遊技に用いる音データ、制御プログラムを実行するための初期データや、装飾ランプ36の点滅動作パターンを制御するプログラム等を記憶する。

【0043】上述した図柄画像データは、表示装置32において図柄を変動表示するときや、停止表示する際に用いるものであり、多様の表示態様、例えば、拡大した

画像、縮小した画像、変形した画像等に応じた画像データを含むものである。また、上述した動体物からなるキャラクタ画像データ、背景画像データ及び動画映像画像データは、遊技を演出するように、動画像、静止画像若しくはこれらの組み合わせた画像を画面画像として表示装置32に表示するためのものである。さらに、上述した動体物からなるキャラクタ画像データは、キャラクタの動作を表示すべく動作の各々に対応した画像データを含むものである。さらに、音データも遊技を演出するためのものであり、後述するスピーカ46から効果音等の音声を発するために用いるものである。

【0044】また、RAM70は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。例えば、新たな入力データやCPU66による演算結果や遊技の履歴を示す累積リーチデータ、累積変動数及び累積大当たり回数を記憶する。

【0045】制御部であるCPU66は、所定のプログラムを呼び出して実行することにより演算処理を行い、この演算処理の結果に基づいて動体物からなるキャラクタ画像データ、背景画像データ、動画映像画像データ及び変動図柄画像データ、並びに、音データを電子データとして伝送その他の制御を行うのである。

【0046】また、CPU66は、上述した識別情報である変動図柄の画像データを読み出して、表示装置32において図柄が変動表示されるように制御したり、複数の識別情報である図柄の相互の組み合わせ状態が表示装置32において所定のタイミングで停止表示されるように制御するのである。

【0047】さらに、入出力バス64には、インターフェイス回路群72も接続されている。インターフェイス回路群72には、表示装置32、スピーカ46、発射モータ28、ソレノイド48、保留ランプ34及び装飾ランプ36が接続されており、インターフェイス回路群72は、CPU66における演算処理の結果に応じて上述した装置の各々を制御すべく駆動信号や駆動電力を供給する。

【0048】表示部である表示装置32の画面画像は、変動図柄が表示される識別画像と演出画面が表示される演出画像とからなり、CPU66の制御によりこれらの2つの画像を重ね合わせて合成することにより、一つの画像として表示する。

【0049】このように複数の画像、例えば、図柄画像と演出画像とを重ね合わせて合成することにより、演出画像を背景として、図柄が変動するシーンを演出することができ、多彩な表示形態が可能となるのである。

【0050】ソレノイド48は、上述した如きシャッタ40を開閉駆動するためのものであり、保留ランプ34は、表示装置32に表示する図柄の組み合わせが有効となった回数を示すものであり、装飾ランプ36は、遊技が大当たりとなったときやリーチとなったときに遊技者

にその旨を示すべく点滅又は点灯するものである。

【0051】上述したCPU66から制御部が構成され、表示装置32から表示部が構成され、パチンコ遊技装置10から遊技機が構成される。

【0052】以下においては、パチンコ遊技装置10は起動しており、上述したCPU66において用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものとする。

【0053】図4は、上述した制御回路60において実行される遊技球を検出するサブルーチンを示すフローチャートである。なお、このサブルーチンは、予め実行されているパチンコ遊技装置10のパチンコ遊技を制御する制御プログラムから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。

【0054】最初に、入賞口に遊技球が入った否かを検出する(ステップS11)。この入賞口は、例えば、上述した図2に示した例においては、一般入賞口50及び54a~54d並びに特別入賞口56a~56dである。ステップS11において、入賞口に遊技球が入ったと判別したときには、入賞口の種類に応じて予め定められた数の遊技球を払い出す処理を実行する(ステップS12)。

【0055】次に、始動口に遊技球が入ったか否かを判断する(ステップS13)。この始動は、例えば、上述した図2に示した例においては、始動口44である。このステップS13において、始動口に遊技球が入ったと判別したときには、後述する可変表示ゲームを実行する(ステップS14)。

【0056】さらに、球通過検出器を遊技球が通過したか否かを判断する(ステップS15)。この球通過検出器は、例えば、上述した図2に示した例においては、球通過検出器55a及び55bである。

【0057】このステップS15において、球通過検出器を遊技球が通過したと判別したときには、上述したように、表示装置52において普通図柄を変動表示させる処理を実行する(ステップS16)。なお、上述したように、変動表示された普通図柄が停止したときに所定の図柄となったときには、可動片58a及び58bを駆動して始動口44を開放状態となるようにして、始動口44に遊技球が入りやすくなるようにするのである。

【0058】図5は、上述したステップS14において呼び出されて実行される可変表示ゲーム処理をおこなうサブルーチンを示すフローチャートである。また、図6(a)~(d)、図7(a)~(d)、図8(a)~(c)、図9(a)~(c)、及び、図10(a)~(c)は、可変表示ゲームが行われている際、表示装置に表示される画像の一例を示す説明図である。

【0059】本サブルーチンが呼び出されることにより、表示装置32において表示されていた固定画面を通常画面へと切り替え、可変表示ゲームを開始するのであ

る。ここで、可変表示ゲームは、スロットマシンにおいてなされる遊技を模したゲームであり、複数の識別情報である複数の図柄を表示装置32に表示し、その各々が変動するように表示した後、所定のタイミングでこれらの図柄が順次停止するように表示し、全ての図柄が停止したときにおける図柄の組み合わせが所定の組み合わせとなったときに、パチンコ遊技を遊技者に有利な状態に移行するためのゲームであり、この変動表示と停止表示とを1つの行程として実行されるゲームである。

【0060】例えば、「1」、「2」、…、「12」からなる12個の数字からなる図柄の1つの組として、これらの12個の図柄を表示装置32の一定領域(識別情報画像領域)に順次表示し、その図柄が移動するように表示しつつ、図柄自身に変化するように表示する。例えば、表示装置32において、識別画像領域に、図柄の「1」を表示装置32の上から下へスクロールするように表示した後、図柄の「2」を上から下へスクロールするように表示し、続いて図柄の「3」を同様に上から下へスクロールするように表示するのである。図柄の「1」から図柄の「12」までをこのような態様で表示した後、再び図柄の「1」をスクロールするように表示し、同様の表示を順次繰り返すのである。

【0061】表示装置32においてこのように図柄を表示することにより、「1」から「2」へと、「2」から「3」へと、図柄がスクロールされながら図柄が順次変化するように「12」まで表示され、次に再び「1」が表示されることとなるのである。このように1つの図柄の位置を移動させつつ図柄自体が順次変化するように図柄を表示する態様を変動表示という。また、ある図柄を停止させて表示する態様を停止表示という。

【0062】なお、1つの組に属する図柄を表示装置32に表示する際において、表示される図柄は、組に属する1つの図柄のみに限られることはなく、複数、例えば、2~3個の図柄を同時に表示することとしてもよい。例えば、図柄「5」を表示装置32に変動表示しているときに、図柄「5」の下方に図柄「4」の一部又は全体を変動表示し、図柄「5」の上方に図柄「6」の一部又は全体を変動表示することとしてもよい。なお、上述した図柄の組は、スロットマシンにおいて用いられる1本のリールに表示された図柄の組に対応する概念である。

【0063】さらに、可変表示ゲームが表示装置32において実行されるときには、複数の組の各々に属する図柄を表示する。例えば、3つの組に属する図柄の各々を横方向に表示することとした場合には、1つの組に属する図柄は表示装置32の左側に表示され、他の組に属する図柄は表示装置32の中央に表示され、残りの組に属する図柄は表示装置32の右側に表示されるのである。

【0064】このように識別情報である図柄を表示することにより、表示部である表示装置32には複数の識別

情報が表示されることとなるのである。例えば、1つの組に属する図柄のうちの1つの図柄のみを常に表示するように変動表示することとした場合には、表示装置32には3つの図柄、即ち左側に1つの図柄が表示され、中央に1つの図柄が表示され、右側に1つの図柄が表示されることとなるのである。また、可変表示ゲームが実行される際における組の数は、3つに限られることはなく、3以外の複数個の組に属する図柄を表示装置32に表示することとしてもよい。

【0065】上述した如く、このように図柄を表示することにより、複数の図柄、即ち複数の識別情報が表示部である表示装置32に表示されることとなるのである。さらに、上述した如く、1つの組に属する図柄について複数個の図柄を表示することとしてもよく、例えば、1つの組に属する2つの図柄を同時に変動表示するように表示することとし、3つの組について表示することとした場合には、表示装置32には、合計6個の図柄が変動表示されることとなるのである。

【0066】ただし、本発明では、可変表示ゲームの開始時に、これらの変動図柄が、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示を行う。上記した変動図柄の変動態様については、後で、更に詳しく説明することにする。

【0067】複数の組に属する図柄を変動表示した後、変動表示されていた全ての図柄を所定のタイミングで停止表示した際に、これらの図柄の組み合わせが所定の組み合わせに合致して停止表示されたときには、可変表示ゲームが大当たりに当選したとしてパチンコ遊技が遊技者に有利になるような状態に移行する。

【0068】例えば、3つの組に属する図柄を表示装置32に表示するとした場合に、1つの組に属する図柄が「7」で停止表示され、他の組に属する図柄も「7」で停止表示され、残りの組に属する図柄も「7」で停止表示されたときには、図柄の組み合わせは、所定の組み合わせ「7」-「7」-「7」に合致し、可変表示ゲームが大当たりに当選したとしてパチンコ遊技が遊技者に有利になるような状態に移行するのである。大当たりとなり遊技者に有利になるような状態に移行したときには、上述したソレノイド48に電流を供給して遊技盤14の前面に設けられている入賞口38のシャッタ40を開放し遊技球を入賞口38に入り易くするのである。

【0069】また、この可変表示ゲームが実行されている際には、背景画像やキャラクタ画像等による演出画面も表示装置32に表示される。なお、上述した固定画面とは、表示装置32において実行される可変表示ゲームは実行されておらず、パチンコ遊技装置10においてパチンコ遊技のみが進行している際に表示装置32に表示される画面をいう。

【0070】また、通常画面とは、表示装置32におい

て可変表示ゲームが開始され表示装置32に表示される図柄が変動表示されてから、可変表示ゲームがリーチとなったり、大当たりとなったときに至るまでの間に、表示装置32に表示される演出画面をいう。

【0071】上述した可変表示ゲームが開始されると、まず、CPU66の演算処理による内部抽選処理を実行する(ステップS20)。この内部抽選処理は、変動表示されていた複数の組に属する図柄を全て停止表示させて図柄が確定したときにおける図柄の組み合わせを予め定める処理であり、CPU66は、後述するように、内部抽選処理により定められた図柄の組み合わせで図柄が停止表示されるように図柄の変動表示と停止表示との処理を行うのである。

【0072】変動開始時の変動図柄の変動態様については、毎回、同じパターンで、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示を行ってもよいが、この内部抽選処理により、複数の組の変動図柄について、変動開始時の変動態様を定めるようにしてもよい。このように、内部抽選処理により引き当てた番号等により変動開始時の変動態様を定めるようにすることにより、変動図柄の変動態様に様々なバリエーションを付与することができるため、遊技者は、画面画像をより興味を持って眺めることができ、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【0073】次に、選択された背景画像の画面構成情報がRAM70に生成される(ステップS21)。即ち、上記内部抽選処理が実行された後、CPU66によって、内部抽選処理の結果や、可変表示ゲームの進行状況等に応じて、背景画像を選択する制御プログラムが、ROM68から呼び出され実行される。

【0074】次に、CPU66によって、実行され得られた結果に基づいて、選択された背景画像の画面構成情報が、随時、CPU66によって、RAM70に生成される。上記背景画像としては、例えば、図6~7に示すように、キャラクタである一人の侍と三人の盗賊とが、時代劇風の街中において対決する背景画像が挙げられる。

【0075】なお、背景画像は、上述した画像に限定されず、例えば、キャラクタである一人の侍と複数の山賊とが、峠で対決(格闘)する背景画像であってもよく、その他の画像であってもよい。これらの画像は、可変ゲームの進行進行状況や、上記内部抽選処理の結果に基づき、CPUによって、適宜選択される。

【0076】次に、選択されたキャラクタ画像の画面構成情報がRAM70に生成される(ステップS22)。即ち、上記制御プログラムの実行結果に基づいて、CPU66により選択されたキャラクタ画像の画面構成情報が、RAM70に生成される。

【0077】このとき、例えば、1/60秒や、1/30秒等毎の一定間隔の周期(フレームスパン)で、キャ

ラクタ画像の先頭位置が所定の移動量分ずれるように制御することにより、キャラクタ画像に動きを与えて表示させることができる。なお、キャラクタ画像については、必ずしも常に表示装置上に表示されている必要はない。

【0078】本発明において、キャラクタ画像としては、特に限定されるものではない。例えば、背景画像として、時代劇風の街中を示す画像が背景画像として表示されている場合、図6～7に示すように、侍、盗賊、町人等が挙げられる。

【0079】次いで、識別情報である変動図柄の画面構成情報が、内部抽選処理結果や上記制御プログラムの実行結果に基づいて、CPU66によって、RAM70に生成される(ステップS23)。

【0080】上記変動図柄を構成する各図柄となる画像の画面構成情報は、上述した制御プログラムに基づいて、CPU66によって、例えば、1/60秒や、1/30秒等毎の一定間隔の周期(フレームスパン)で、同一の識別情報を有する変動図柄となる画像について、画面構成情報の先頭位置を、所定の移動量分ずれるようにし、また、各変動図柄となる画像を、所定の順序で順次生成するように制御することにより、変動図柄の変動表示を行うことができる。

【0081】さらに、フレームスパンや、画面構成情報の読み出しの先頭位置等を調整することによって、変動図柄の変動速度を制御することができるため、背景画像において、展開されている物語等に応じて、変動図柄の変動を滑らかにさせ、背景画像と、変動図柄との融合を図ることも可能である。

【0082】なお、ROM68に、同一の変動図柄について、異なる形状となる複数の画像データを記憶させ、随時、CPU66から読み出し、表示装置32に送信することにより、変動表示中に、該変動図柄の形状が経時的に変化していくように表示させることも可能である。

【0083】本発明では、このステップにおいて、可変表示ゲームの開始時に、これらの変動図柄が、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示される態様となるように、変動図柄の画面構成情報が生成される。

【0084】次いで、ステップ21～23において、RAM70に生成された画面構成情報に基づいて、CPU66によって、ROM68から、上記画面構成情報に対応する各画像データが読み出される。その後、上記画面構成情報内の表示される優先順位や、位置等に関する情報によって、表示装置32に表示される画像データとされた後、表示装置32に送信され、表示される(ステップS24)。

【0085】上述したステップS21～S24の処理は、後述するステップS27において複数の組に属する図柄の全てが停止表示されたと判別されるまで繰り返し

実行される。このように処理を繰り返し実行することにより、所定の態様でスクロールするように図柄を変動表示することができ、また、キャラクタ画像も所定の動作をするように表示することができ、さらに、変動図柄が、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示されるのである。上記した変動図柄の変動態様については、後で、更に詳しく説明することにする。

【0086】上述したステップS25において、図柄を停止表示させるタイミングでないと判別したとき、又は、ステップS26の処理を実行したときには、複数の組に属する図柄の全てが停止表示されたか否かを判断する(ステップS27)。

【0087】複数の組に属する図柄の全てが停止表示されていないと判別したときには、処理をステップS21に戻す。一方、図柄の全てが停止表示されるタイミングと判別したときには、すべての変動図柄が停止表示された後(ステップS28)、本サブルーチンを直ちに終了する。

【0088】次に、上述したステップS21～S24を繰り返すことによって、演出画像領域において表示される演出画像、及び、該演出画像により展開される物語の一例を、図6及び図7を用いて説明する。なお、図6及び図7に示す演出画像は、あくまでも物語の展開される様子を示したものであり、変動図柄が拡大、縮小等される様子を示したのではない。

【0089】まず、上述した可変表示ゲーム処理ルーチンが開始されると、演出画像領域では、一人の侍と、該侍の背後から迫る三人の盗賊とが表示され、識別情報画像領域では、変動図柄が停止した状態で表示される(図6(a)参照)。次に、変動図柄が変動表示されるとともに、背景画像である時代劇風の街中が表示され、さらに、上記侍は、刀を抜いて振り返り、三人の盗賊と対峙する(図6(b)参照)。そして、上記侍は、まず、左側に位置する盗賊と刀を合わせ(図6(c)参照)、その後、上記盗賊を切りつけ、該盗賊を倒す(図6(d)参照)。

【0090】次いで、上記侍は、右側にいる盗賊に対して刀を振り上げ(図7(a)参照)、その後、豪快に刀を振り下ろすが、該盗賊に避けられてしまう(図7(b)参照)。その後、二人となった盗賊は、上記侍の圧倒的な強さに恐れを抱き、逃げてしまう(図7(c)参照)。盗賊と対決し終えた侍は、刀を納め、その後、変動図柄が停止表示される(図7(d)参照)。

【0091】本発明において、演出画像領域に表示される演出画像は、上述した例に限定されるものではない。さらに、本発明では、上記演出画像によって、必ずしも、物語が展開されていなくてもよい。

【0092】次に、可変表示ゲームの開始時において、上記変動図柄が、拡大、縮小、変形及び移動のうち少な

くとも1つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示されるという変動態様について、図8～図10を用いて詳述する。

【0093】以下の説明では、可変表示ゲームが開始され、演出画像領域に演出画像が表示されると同時に、識別情報画像領域に、変動図柄が停止表示された状態から、該変動図柄の変動表示が開始される状態までの期間における上記変動図柄の変動態様について説明する。

【0094】なお、上記期間は、上述した図6及び図7に示す例であれば、演出画像領域に、一人の侍と、該侍の背後から迫る三人の盗賊とが表示されると同時に、識別情報画像領域に、変動図柄が停止された状態（図6（a）参照）から、演出画像領域に、時代劇風の街中が表示され、さらに、上記侍が、刀を抜いて振り返り、三人の盗賊と対峙すると同時に、変動図柄が変動表示される状態（図6（b）参照）に至るまでの期間であることが望ましい。

【0095】上記期間は特に限定されるものではないが、上記期間が短すぎると、該期間内における変動図柄の変動態様を、遊技者が充分に視認することができないおそれがあり、上記期間が長すぎると、該期間内における変動図柄の変動態様に、遊技者が飽き等を感じてしまうおそれがあるため、上記期間は、表示されている演出画像や、変動図柄の変動態様等に応じて、適当な長さに設定されることが望ましい。

【0096】図8は、上記期間における変動図柄の変動態様の一例を示す説明図である。また、図9及び図10は、それぞれ上記期間における変動図柄の変動態様の他の一例を示す説明図である。なお、図6及び図7では、漢数字等からなる変動図柄が表示されており、図8～図10では、アラビア数字からなる変動図柄が表示されているが、本発明において、変動図柄は特に限定されるものではない。上記変動図柄として、例えば、文字、記号、絵柄、模様等を挙げることができる。さらに、上記文字として、例えば、漢数字、アラビア数字、ローマ数字、漢字、アルファベット等を挙げることができる。

【0097】まず、図8を用いて、上記期間における変動図柄の変動態様の一例について説明する。図8（a）は、可変表示ゲームが開始され、演出画像領域に演出画像（図示せず）が表示されると同時に、識別情報画像領域に、左から順に、変動図柄であるアラビア数字からなる「0」、「1」、「7」が停止表示された状態を示している。

【0098】次に、上記変動図柄は、上方向に飛び跳ねるように移動し、さらに、それぞれの変動図柄は、徐々に拡大するとともに、逆Cの字状に変形する（図8（b）参照）。

【0099】その後、上記変動図柄は、下方向に移動して、元の位置、すなわち、図8（a）において変動図柄が表示されていた位置に戻るとともに、それぞれの変動

図柄は、徐々に、元の大きさ・形状に戻る。その後、変動図柄の変動表示が開始される（図8（c）参照）。

【0100】次に、図9を用いて、上記期間における変動図柄の変動態様の他の一例について説明する。図9（a）は、図8（a）と同様で、可変表示ゲームが開始され、演出画像領域に演出画像（図示せず）が表示されると同時に、識別情報画像領域に、左から順に、変動図柄であるアラビア数字からなる「0」、「1」、「7」が停止表示された状態を示している。

【0101】次に、上記変動図柄は、上方向に飛び跳ねるように移動し、さらに、それぞれの変動図柄は、徐々に縮小するとともに、上下方向に圧縮されたように変形する（図9（b）参照）。

【0102】その後、上記変動図柄は、下方向に移動して、元の位置、すなわち、図9（a）において変動図柄が表示されていた位置に戻るとともに、それぞれの変動図柄は、徐々に、元の大きさ・形状に戻る。その後、変動図柄の変動表示が開始される（図9（c）参照）。

【0103】次に、図10を用いて、上記期間における変動図柄の変動態様の他の一例について説明する。図10（a）は、図8（a）と同様で、可変表示ゲームが開始され、演出画像領域に演出画像（図示せず）が表示されると同時に、識別情報画像領域に、左から順に、変動図柄であるアラビア数字からなる「0」、「1」、「7」が停止表示された状態を示している。

【0104】次に、上記変動図柄は、上方向に飛び跳ねるように移動する。さらに、左側の変動図柄である「0」は、徐々に拡大するとともに、逆Cの字状に変形し、また、中央の変動図柄である「1」は、徐々に縮小するとともに、上下方向に圧縮されたように変形し、右側の変動図柄である「7」は、徐々に拡大するとともに、上下方向に引き伸ばされたように変形する（図10（b）参照）。

【0105】その後、上記変動図柄は、下方向に移動して、元の位置、すなわち、図9（a）において変動図柄が表示されていた位置に戻るとともに、それぞれの変動図柄は、徐々に、元の大きさ・形状に戻る。その後、変動図柄の変動表示が開始される（図10（c）参照）。

【0106】上述したような変動図柄の拡大及び縮小の程度は、特に限定されるものではなく、大幅に拡大又は縮小されればされるほど、遊技者に強いインパクトを与えることができる。しかしながら、余りにも極端に拡大又は縮小されると、突飛すぎて、遊技者が付いていくことができず、遊技者を白けさせるおそれがある。従って、上記変動図柄の拡大及び縮小の程度は、表示されている演出画像や、変動図柄の変動態様等に応じて、適当な範囲に設定されることが望ましい。

【0107】また、上記変動図柄の変形は、特に限定されるものではなく、図8に示したような、逆Cの字状の変形や、図9に示したような、上下方向へ圧縮したよう

10

20

30

40

50

な変形の他に、例えば、上下方向に引き伸ばしたような変形や、変動図柄自体が膨張したような変形等を挙げることができる。このような変動図柄の変形の程度は、特に限定されるものではないが、余りにも極端に変形されると突飛すぎ、遊技者を白けさせるおそれがあるので、遊技者が変動図柄の示す情報を認識することができる程度に適切に行われることが望ましい。

【0108】また、上記変動図柄の移動について、その移動方向は、該変動図柄が変動表示される際に元の位置に戻ってくる方向であれば、特に限定されるものでなく、図8～図10に示したように、まず、上方向に移動した後、下方向に移動してもよく、右方向に移動した後、左方向に移動してもよい。さらに、変動図柄が円を描くように移動してもよい。また、その移動距離は特に限定されるものではないが、移動距離が余りにも長すぎると、遊技者が変動図柄の移動を目で追うことに疲れを感じてしまい、遊技に対する興味を失わせてしまうおそれがあるので、表示されている演出画像や、変動図柄の変動態様や、変動図柄の表示される位置等に応じて、適当な範囲に設定されることが望ましい。

【0109】また、上述したような変動図柄の拡大、縮小、変形及び移動（以下、変動図柄の変化ともいう）は、上記期間において、それらのうちの少なくとも1つを行えばよい。従って、上記変動図柄の変化の組み合わせは、特に限定されるものではなく、例えば、拡大しながら変形してもよく、縮小しながら移動してもよい。さらに、上記変動図柄の変化は、必ずしも、同時に行われる必要はなく、例えば、上記期間において、拡大と縮小とを交互に繰り返しながら、移動してもよいのである。

【0110】さらに、上記変動図柄の変化は、複数の変動図柄において、全て同じである必要はなく、図10に示したように、左側の変動図柄である「0」は、徐々に拡大するとともに、逆Cの字状に変形し、また、中央の変動図柄である「1」は、徐々に縮小するとともに、上下方向に圧縮されたように変形し、右側の変動図柄である「7」は、徐々に拡大するとともに、上下方向に引き伸ばされたように変形するというように、それぞれの変動図柄が別異に変化してもよい。

【0111】上述した変動図柄の変化は、突飛であればあるほど、意外性をもって遊技者に受けとめられるから、それだけインパクトが強くなるが、突飛すぎると、かえって逆効果となるので、表示されている演出画像に応じて、遊技者が容易に視認することができる程度に適切に行うことが望ましい。

【0112】上述したように、上記変動図柄は、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行うから、遊技者が変動図柄の変動開始を如実に視認することができ、自己が運命のスタート台に今登っていることを明確に看取することができる。

【0113】また、上記変動図柄は、その後、元の大き

さ及び位置に戻って変動表示を行うものであり、上記変動図柄が、通常と同様の態様に戻ることであり、遊技者は、安心してその後の上記変動図柄の変動するさまを見守ることができ、更に、上記変動図柄の変動態様が変動進行に従って足並みを揃えた通常状態に戻るようになるから、変動開始時の変動態様が異常であったことがより鮮明に浮きでることとなるので、遊技者は変動開始時の変動態様に遡及的に感銘を覚えることとなる。

【0114】上述した実施例においては、パチンコ遊技を制御するプログラムや、図4に示した遊技球を検出するためのプログラムや、図5に示した可変表示ゲームを実行するプログラムをパチンコ遊技装置10のROM68やRAM70に記憶されている場合を示したが、サーバに通信可能に接続された端末機を操作者が操作することによりパチンコ遊技を行うことができる構成とした場合においては、上述したプログラムやこれらのプログラムで用いるデータをサーバや端末機が有することとしてもよい。

【0115】このようにサーバと端末機とからなる構成とした場合には、サーバは、パチンコ遊技を制御するプログラムや、図4に示した遊技球を検出するためのプログラムや、図5に示した可変表示ゲームを実行するプログラムを、予め記憶しておき、所定のタイミングでこれらのプログラムを端末機に送信するのである。

【0116】一方、端末機は、これらの送信されたプログラムを一旦記憶し、記憶したプログラムを適宜読み出して実行することによりパチンコ遊技を進行させるのである。また、パチンコ遊技を制御するプログラムや、図4に示した遊技球を検出するためのプログラムや、図5に示した可変表示ゲームを実行するプログラムをサーバ側で実行し、その実行結果に応じて生成した命令を制御信号や制御情報として端末機に送信することとしてもよい。この場合には、端末機は、送信された制御信号や制御情報に従ってパチンコ遊技を行うための画像を選択したり生成したり、その画像を表示部に表示するのである。

【0117】図11は、上述した如き構成としたときに、おける端末機の一例を示す正面図である。

【0118】図11に示した例においては、端末機100は汎用のパーソナルコンピュータであり、端末機100に接続されている入力装置102、例えば、キーボードから遊技者の入力操作が入力される。また、端末機100の制御部130は、後述するようなCPU108、ROM110、RAM112等からなり、この制御部130においてパチンコ遊技を制御するプログラムや、可変表示ゲームを制御するプログラムが実行されるのである。

【0119】また、この制御部130は通信用インターフェイス回路120（図示せず）をも有しており、制御部130は通信用インターフェイス回路120を介して

後述するサーバとの通信を行い、サーバから送信される制御信号又は制御情報や、プログラムや、データに基づいてパチンコ遊技の制御をしたり、可変表示ゲームの制御をするのである。

【0120】さらに、端末機100に接続されている表示装置116には、図11に示すようなパチンコ遊技装置を模した遊技機画像が表示され、この遊技機画像上においてパチンコ遊技が行われるのである。この遊技機画像上においては、上述した可変表示ゲームが実行される表示部132が画像として表示される。この表示部132において、上述したような識別情報である図柄の画像が表示されるのである。

【0121】また、後述するように、図5に示したサブルーチンや図18、図20又は図25に示すようなサブルーチンが、制御部130において実行された際には、表示部132の識別情報画像領域において、変動図柄が、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示されるのである。

【0122】図12は、端末機の他の例を示す正面図である。なお、図11に示した構成要素と対応する構成要素には同一の符号を付した。

【0123】図12の例は、携帯型の端末機140を示すもので、端末機140に設けられている入力装置102、例えば、スイッチから遊技者の入力操作が入力される。また、制御部130（図示せず）は、端末機140の内部に設けられており、後述するようなCPU108、ROM110、RAM112等からなり、この制御部130においてパチンコ遊技や可変表示ゲームを制御するプログラムが実行される。

【0124】また、この制御部130は通信用インターフェイス回路120（図示せず）も有し、制御部130は通信用インターフェイス回路120を介して後述するサーバとの通信を行い、サーバから送信される制御信号又は制御情報や、プログラムや、データに基づいてパチンコ遊技や可変表示ゲームを制御するのである。

【0125】さらに、端末機140の上面に設けられている表示装置116は、液晶ディスプレイパネルからなり、図12に示したように、パチンコ遊技装置を模した遊技機画像が表示され、この遊技機画像上においてパチンコ遊技が行われるのである。この遊技機画像上においては、上述した可変表示ゲームが実行される表示部132が画像として表示される。この表示部132において、上述したような識別情報である図柄の画像が表示されるのである。

【0126】また、図5に示したサブルーチンや図18、図20又は図25に示すようなサブルーチンが、制御部130において実行された際には、表示部132の識別情報画像領域において、変動図柄が、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行い、その後、元

の大きさ・位置に戻って変動表示されるのである。

【0127】上述したように、図11に示した端末機100においては、表示装置116は制御部130から別体となって構成されており、サーバから送信された表示制御信号等の各種の制御信号又は制御情報は端末機100の制御部130に供給され、制御部130は供給された制御信号又は制御情報に基づいて表示信号を生成し、生成した表示信号を表示装置116に供給するのである。

【0128】一方、図12に示した端末機140は、表示装置116と一体となって構成されており、サーバから送信された表示制御信号等の制御信号又は制御情報は端末機140の制御部130に供給され、制御部130は供給された制御信号又は制御情報に基づいて表示信号を生成し、生成した表示信号を表示装置116に供給するのである。以下に示す実施例は、端末機の制御部と表示装置とが別体となった構成であっても、一体となった構成であっても、適用することができる。

【0129】図13は、上述した端末機100又は140（以下、パチンコ遊技用端末装置と称する）の構成を示すブロック図である。また、図14は、このパチンコ遊技用端末装置と通信回線を介して接続され、種々の制御信号又は制御情報やデータをパチンコ遊技用端末装置に供給するサーバ80の構成を示すブロック図である。なお、図13に示したパチンコ遊技用端末装置においては、図3に示した構成要素と対応する構成要素には同一の符号を付した。

【0130】遊技者の操作を入力するための入力装置102、例えば、キーボードやスイッチは、パチンコ遊技用端末装置100のインターフェイス回路104に接続され、インターフェイス回路104は、入出力バス106に接続されている。この入出力バス106を介し、中央処理回路（以下、CPUと称する）108にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになっている。入出力バス106には、ROM（リード・オンリー・メモリ）110及びRAM（ランダム・アクセス・メモリ）112も接続されている。ROM110及びRAM112は、後述するようなプログラムや表示装置116に表示するための画像のデータを記憶する。

【0131】また、入出力バス106には、インターフェイス回路群114も接続されている。インターフェイス回路群114には、表示装置116及びスピーカ118が接続されており、インターフェイス回路群114は、CPU108における演算処理の結果に応じて表示装置116及びスピーカ118の各々に表示信号や音声信号を供給する。

【0132】さらに、入出力バス106には、通信用インターフェイス回路120も接続されている。この通信用インターフェイス回路120は、公衆電話回線網やローカルエリアネットワーク（LAN）等の通信回線を介

して後述するサーバ80との通信をするためのものである。

【0133】一方、サーバ80は、図14に示すように、ハードディスクドライブ88と、CPU82と、ROM84と、RAM86と、通信用インターフェイス回路90と、から構成されている。ハードディスクドライブ88は、パチンコ遊技用端末装置との通信をするためのプログラムや、パチンコ遊技用端末装置から発せられた情報を受信するためのプログラムや、パチンコ遊技を制御するプログラムや、可変表示ゲームを制御するプログラムを記憶する。通信用インターフェイス回路90は、公衆電話回線網やローカルエリアネットワーク（LAN）等の通信回線を介して上述したパチンコ遊技用端末装置100や140との通信をするためのものである。

【0134】上述したような構成とした場合においては、図11や図12に示したパチンコ遊技装置を模した遊技機画像を、パチンコ遊技用端末装置100の表示装置116に表示し、遊技盤面、保留ランプ、装飾ランプ、可変表示ゲームを行うための表示部132や普通図柄を表示するための表示部152等の装置を示す画像や、遊技球を示す画像が表示装置116に表示される。この可変表示ゲームを実行するための表示部132においては、可変表示ゲームが実行された際には識別情報である図柄の画像が表示されるのである。

【0135】以下、パチンコ遊技用端末装置及びサーバの各々で実行処理されるサブルーチンを、図15～図25に示す。

【0136】以下においては、パチンコ遊技用端末装置100又は140及びサーバ80は予め起動されて定常動作しているものとする。また、上述したCPU108やCPU82において用いられる変数は所定の値に初期化されているものとする。なお、以下の説明においては、入賞口、始動口、球通過検出器等の装置や遊技球の各々は、表示装置116において画像として表示される。

【0137】図15及び図16は、パチンコ遊技用端末装置100又は140が起動されたとき等の所定のタイミングで、サーバ80のハードディスクドライブ88等の記憶媒体に記憶されている各種のプログラムをサーバ80がパチンコ遊技用端末装置100又は140に供給し、パチンコ遊技用端末装置100又は140において供給されたプログラムを実行することとしたときにパチンコ遊技用端末装置100又は140、及びサーバ80の各々で実行処理されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【0138】図15は、パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行されるサブルーチンであり、メインルーチンから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。なお、このメインルーチンは、サー

バ80との通信が可能であるか否かを判断するためのプログラム等のサーバ80との通信をする際に必要となるプログラムを予め含んでいるものとする。

【0139】最初に、サーバ80からパチンコ遊技を実行するためのプログラム及びパチンコ遊技用端末装置においてパチンコ遊技を進行する際に必要な画像データをダウンロードする（ステップS31）。

【0140】次いで、遊技者が入力装置102を操作することによりパチンコ遊技が開始されて、遊技プログラムが実行処理される（ステップS32）。この遊技プログラムは、パチンコ遊技を制御する遊技プログラムと、上述した図3に示した可変表示ゲームを実行するためのプログラムと、を含むものであり、また、必要な画像データは、パチンコ遊技装置を模した遊技機画像や、背景画像や変動図柄の画像やキャラクタ画像等の画像を表示装置116に表示するためのものである。

【0141】また、パチンコ遊技用端末装置100又は140において遊技プログラムが実行された際には、遊技者が入力装置102を操作したことを検出する。遊技者が入力装置102を操作したと検出したときには、上述したように、パチンコ遊技用端末装置100又は140の表示装置116にはパチンコ遊技装置を模した遊技機画像が表示され、この遊技機画像上に可変表示ゲームを表示する表示部132も表示される。さらに、遊技者が遊技球を発射すべく入力装置102を操作したときには、遊技球が遊技盤面上を移動するように視認できる遊技球の画像を遊技機画像上に表示する。

【0142】次に、入賞口に遊技球が入ったか否かを判断する（ステップS33）。この入賞口は、上述した図2に示した一般入賞口50及び54a～54d並びに特別入賞口56a～56dに対応する画像部分である。

【0143】入賞口に遊技球が入ったと判別したときには、入賞口の種類に応じた数の遊技球を払い出す処理を実行する（ステップS34）。なお、このステップS34の処理は、パチンコ遊技用端末装置100又は140においては、遊技球の数を表示装置116のいずれかの位置に表示することとしても、遊技球の数をRAM112に記憶することとしてもよい。

【0144】次に、始動口に遊技球が入ったか否かを判断する（ステップS35）。この始動は、例えば、上述した図2に示した始動口44に対応する画像部分である。

【0145】このステップS35において、始動口に遊技球が入ったと判別したときには、上述した図5に示したサブルーチンと同様の可変表示ゲーム処理ルーチンを呼び出し実行する（ステップS36）。なお、可変表示ゲーム処理ルーチンが実行されたときには、図11及び図12に示した表示部132において、背景画像や変動図柄の画像やキャラクタ画像が表示される。

【0146】例えば、図5のステップS25を処理した

10

20

30

40

50

際に1つの図柄を停止表示させるタイミングであると判別したときには、図5のステップS26を処理することにより、表示部132の識別情報画像領域において、変動図柄が、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示されるのである。

【0147】さらに、球通過検出器を遊技球が通過したか否かを判断する(ステップS37)。この球通過検出器は、例えば、上述した図2に示した球通過検出器55a及び55bに対応する画像部分である。このステップS37において、球通過検出器を遊技球が通過したと判別したときには、表示装置52において普通図柄を変動表示させる処理を実行する(ステップS38)。

【0148】なお、上述したように、変動表示された普通図柄が停止したときに所定の図柄となったときには、可動片58a及び58bを駆動して始動口44が開放状態となるように視認できる画像を表示して、始動口44に遊技球が入りやすくなるような処理を行うのである。

【0149】次に、遊技が終了したか否かを判断する(ステップS39)。遊技が終了したか否かの判断は、遊技者が遊技を終了するため入力装置102を操作したことを検出したときや、遊技球が予め定められた数だけ遊技盤面に発射されたことを判別したときに、遊技が終了したと判別するのである。遊技が終了していないと判別したときには、上述したステップS32に処理を戻す。

【0150】一方、遊技が終了したと判別したときには、発射した遊技球の数や払い戻した遊技球の数等を示す遊技結果や、遊技が終了したことを示す遊技終了情報をサーバ80に送信し(ステップS40)、本サブルーチンを終了する。

【0151】図16は、図17に示したパチンコ遊技用端末装置100又は140において実行される端末側処理ルーチンに対応して、サーバ80において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【0152】最初に、パチンコ遊技用端末装置100又は140が起動されて通信可能な状態となっているか否かを判断する(ステップS51)。パチンコ遊技用端末装置100又は140が起動されていないと判別した場合には、ステップS51に処理を戻す。

【0153】一方、パチンコ遊技用端末装置100又は140が起動されていると判別したときには、各種のプログラムや各種の画像データをパチンコ遊技用端末装置100又は140に送信する(ステップS52)。このステップS52の処理は、上述した図15のステップS31の処理に対応するものである。

【0154】上述したように、ステップS52においてパチンコ遊技用端末装置100又は140に送信するプログラムは、パチンコ遊技を制御する遊技プログラムと、上述した図5に示した可変表示ゲームを実行するた

めのプログラムとを含むものであり、また、各種の画像データは、パチンコ遊技装置を模した遊技機画像や、背景画像や変動図柄の画像や、キャラクタ画像等を表示装置116に表示するためのものである。

【0155】次に、パチンコ遊技用端末装置100又は140から遊技結果や遊技が終了した旨を示す情報が送信されたか否かを判断する(ステップS53)。このステップS53は、上述した図15のステップS40に対応するものである。ステップS53において、遊技結果や遊技終了情報がパチンコ遊技用端末装置100又は140から送信されていないと判別したときには、処理をステップS53に戻す。なお、パチンコ遊技用端末装置100又は140において、図15に示したステップS32～S39の処理が実行されている間は、サーバ80においては、上述したステップS53の処理が繰り返し実行されるのである。

【0156】一方、ステップS53において、遊技結果や遊技終了情報がパチンコ遊技用端末装置100又は140から送信されたと判別した場合には、遊技結果や遊技終了情報を受信し(ステップS54)、本サブルーチンを終了する。

【0157】上述したような構成とした場合には、パチンコ遊技用端末装置100又は140において遊技が開始される前に、パチンコ遊技を実行するためのプログラム及び各種の画像データがサーバ80から常に送信されるため、サーバ80においてプログラムや画像データが更新されたときには、遊技者は常に最新の遊技を楽しむことができるのである。

【0158】また、このような構成とした場合には、端末機であるパチンコ遊技用端末装置100又は140の表示装置116に表示された表示部132の識別情報画像領域において、変動図柄が、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示されるプログラムが、サーバ80のハードディスクドライブ88等のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体に格納されているのである。

【0159】このような構成とすることにより、上記変動図柄は、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行うから、遊技者が変動図柄の変動開始を如実に視認することができ、自己が運命のスタート台に今登っていることを明確に看取することができる。

【0160】また、上記変動図柄は、その後、元の大きさ及び位置に戻って変動表示を行うものであり、上記変動図柄が、通常と同様の態様に戻ることもとなるので、遊技者は、安心してその後の上記変動図柄の変動するさまを見守ることができ、更に、上記変動図柄の変動態様が変動進行に従って足並みを揃えた通常状態に戻るようになるから、変動開始時の変動態様が異常であったことがより鮮明に浮きでることとなるので、遊技者は変動開始

時の変動態様に選択的に感銘を覚えることとなる。

【0161】次に、パチンコ遊技を制御するためのプログラムや、可変表示ゲームを実行するためのプログラムをパチンコ遊技用端末装置100又は140のROM110に予め記憶させておき、パチンコ遊技が進行するに従って必要となる各種の画像データのみをサーバ80から適宜送信する構成とした場合において、パチンコ遊技用端末装置100又は140、及びサーバ80において実行されるサブルーチンを図17、図18及び図19に示す。

【0162】図17は、パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行されるサブルーチンであり、以下の説明においては、メインルーチンから所定のタイミングでROM110から読み出されて実行されているものとする。なお、このメインルーチンは、サーバ80との通信が可能であるか否かを判断するためのプログラム等のサーバ80との通信をする際に必要となるプログラムを予め含んでいるものとする。また、図17に示したフローチャートは、図15に示したフローチャートとステップS31を除いて同様のものであり、同様の処理をするステップには同一の符号を付した。

【0163】最初に、遊技者の操作によりパチンコ遊技が開始されて、遊技プログラムが実行処理される（ステップS32）。この遊技プログラムは、パチンコ遊技を制御する遊技プログラムと、後述する可変表示ゲームを実行するためのプログラムと、を含むものであり、また、パチンコ遊技装置を模した遊技機画像や、背景画像や変動図柄の画像やキャラクタ画像等を表示装置116に表示するためのものである。

【0164】また、パチンコ遊技用端末装置100又は140において遊技プログラムが実行された際には、遊技者が入力装置102を操作したことを検出する。遊技者が入力装置102を操作したと検出したときには、上述したように、パチンコ遊技用端末装置100又は140の表示装置116にはパチンコ遊技装置を模した遊技機画像が表示され、この遊技機画像上に可変表示ゲームを表示する表示部132も表示されるのである。

【0165】さらに、遊技者が遊技球を発射すべく入力装置102を操作したときには、遊技球が遊技盤面上を移動するように視認できる遊技球の画像を遊技機画像上に表示するのである。

【0166】次に、入賞口に遊技球が入ったか否かを判断する（ステップS33）。この入賞口は、上述した図2に示した一般入賞口50及び54a～54d並びに特別入賞口56a～56dに対応する画像部分である。

【0167】入賞口に遊技球が入ったと判別したときには、入賞口の種類に応じた数の遊技球を払い出す処理を実行する（ステップS34）。なお、このステップS34の処理は、パチンコ遊技用端末装置100又は140においては、遊技球の数を表示装置116の何処かの位

置に表示することとしても、遊技球の数をRAM112に記憶することとしてもよい。

【0168】次に、始動口に遊技球が入ったか否かを判断する（ステップS35）。この始動口は、例えば、上述した図2に示した始動口44に対応する画像部分である。

【0169】このステップS35において、始動口に遊技球が入ったと判別したときには、後述する可変表示ゲーム処理ルーチン呼び出し実行する（ステップS36）。なお、この場合において可変表示ゲーム処理ルーチンが実行されたときには、図11及び図12に示した表示部132の識別情報画像領域において、変動開始時においては、変動図柄が、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示されることになるのである。

【0170】さらに、球通過検出器を遊技球が通過したか否かを判断する（ステップS37）。この球通過検出器は、例えば、上述した図2に示した球通過検出器55a及び55bに対応する画像部分である。

【0171】このステップS37において、球通過検出器を遊技球が通過したと判別したときには、表示装置52において普通図柄を変動表示させる処理を実行する（ステップS38）。なお、上述したように、変動表示された普通図柄が停止したときに所定の図柄となったときには、可動片58a及び58bを駆動して始動口44を開放状態となるように視認できる画像を表示して、始動口44に遊技球が入りやすくなるようにするのである。

【0172】次に、遊技が終了したか否かを判断する（ステップS39）。遊技が終了したか否かの判断は、遊技者が遊技を終了すべく入力装置102を操作したことを検出したときや、遊技球が予め定められた数だけ遊技盤面に発射されたことを判別したときに、遊技が終了したと判別するのである。遊技が終了していないと判別したときには、上述したステップS32に処理を戻す。

【0173】一方、遊技が終了したと判別したときには、発射した遊技球の数や払い戻した遊技球の数等を示す遊技結果や、遊技が終了したことを示す遊技終了情報をサーバ80に送信し（ステップS40）、本サブルーチンを終了する。

【0174】図18は、上述したステップS36において呼び出されて実行される可変表示ゲームを処理するサブルーチンを示すフローチャートである。なお、図18に示したフローチャートには、図5に示したフローチャートのステップと同様の処理をするステップには同一の符号を付した。

【0175】最初に、本サブルーチンが呼び出されて可変表示ゲームが実行開始された旨を示す情報をサーバ80に送信する（ステップS61）。

【0176】次に、可変表示ゲームにおいて必要とされ

10

20

30

40

50

る識別情報画像である変動図柄の画像や、背景画像や、キャラクタ画像となる画像データ及び制御プログラム等をサーバ 80 から受信する（ステップ S 62）。

【0177】次いで、パチンコ遊技用端末装置 100 又は 140 の CPU 108 の演算処理による内部抽選処理を実行する（ステップ S 20）。この内部抽選処理は、変動表示される複数の組に属する図柄を全て停止表示させて図柄が確定したときにおける図柄の組み合わせを予め定める処理であり、CPU 108 は、後述するように、内部抽選処理により定められた図柄の組み合わせで 10 図柄が表示部 132 において停止表示されるように図柄の変動表示と停止表示との処理を行うのである。

【0178】次いで、CPU 108 によって、上記制御プログラムが実行され、その結果に基づいて、背景画像が選択されるとともに、背景画像の画面構成情報が生成され（ステップ S 21）、キャラクタ画像が選択されるとともに、キャラクタ画像の画面構成情報が生成され（ステップ S 22）、識別情報である変動図柄の画面構成情報が生成される（ステップ S 23）。また、本発明では、ステップ S 23 において、可変表示ゲームの開始 20 時に、変動図柄が、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも 1 つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示される態様となるように、変動図柄の画面構成情報が生成される。

【0179】そして、生成された画面構成情報に基づいて、S 62 において受信した上記画像データのうち、必要な画像データが読み出され、表示部 132 に表示される画像データとされた後、表示部に表示される（ステップ S 24）。

【0180】上述したステップ S 21～S 24 が繰り返し 30 実行されることにより、表示装置 116 に表示した表示部 132 において、上述した図 6～7 に示したような画像が表示されるのである。ステップ S 24 が実行されることにより、上述したように、複数、例えば、3 つの組の各々に属する図柄が表示部 132 に表示され、さらに、変動開始時においては、変動図柄が、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも 1 つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示されるのである。

【0181】次に、複数、例えば、3 つの組のうち、1 つの組に属する変動図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する（ステップ S 25）。1 つの組に属する変動図柄を停止させるタイミングであると判断した場合、該変動図柄を変動表示及び／又は停止表示させる（ステップ S 26）。例えば、該変動図柄を、序々に減速していくように変動表示した後、停止表示させるのである。

【0182】上述したステップ S 25 において、図柄を停止表示させるタイミングでないと判別したとき、又は、ステップ S 26 の処理を実行したときには、複数の組に属する図柄の全てを停止表示させるタイミングであ 50

るか否かを判断する（ステップ S 27）。複数の組に属する図柄の全てが停止表示させるタイミングでないと判別したときには、処理をステップ S 21 に戻す。

【0183】一方、複数の組に属する図柄の全てを停止表示させるタイミングであると判別したときには、可変表示ゲームが終了した旨を示す情報、及び可変表示ゲームの結果情報をサーバ 80 に送信し（ステップ S 64）、本サブルーチンを終了する。

【0184】図 19 は、図 18 に示した如きパチンコ遊技用端末装置 100 又は 140 において実行される端末側処理ルーチンに対応して、サーバ 80 において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。サーバ 80 は、予め起動されており、図 19 に示すサブルーチンは、予め実行されているメインルーチンから呼び出されて実行されるものとする。

【0185】最初に、パチンコ遊技用端末装置 100 又は 140 において可変表示ゲームが開始された旨を示す情報を受信したか否かを判断する（ステップ S 71）。可変表示ゲームが開始された旨を示す情報を受信していないと判別したときには、本サブルーチンを直ちに終了する。

【0186】一方、可変表示ゲームが開始された旨を示す情報を受信したと判別したときには、可変表示ゲームにおいて必要とされる識別情報画像である変動図柄の画像や、背景画像や、キャラクタ画像となる画像データ及び制御プログラム等をパチンコ遊技用端末装置 100 又は 140 に送信する（ステップ S 72）。このステップ S 72 は、上述した図 18 に示したステップ S 62 の処理に対応するものである。

【0187】次に、可変表示ゲームを終了した旨を示す情報を受信したか否かを判断する（ステップ S 75）。このステップ S 75 の処理は、上述した図 18 のステップ S 64 の処理に対応する処理である。ステップ S 75 において、可変表示ゲームを終了した旨を示す情報を受信していないと判別したときには、処理をステップ S 75 に戻す。一方、可変表示ゲームを終了した旨を示す情報を受信したと判別したときには、本サブルーチンを終了する。

【0188】上述した構成とした場合には、端末機であるパチンコ遊技用端末装置 100 又は 140 の表示装置 116 に表示された表示部 132 の識別情報画像領域において、変動開始時においては、変動図柄が、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも 1 つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示されるように、識別情報画像である変動図柄の画像や、背景画像や、キャラクタ画像となる画像データ及び制御プログラム等をサーバ 80 はパチンコ遊技用端末装置 100 又は 140 に対して送信し、サーバ 80 は端末機であるパチンコ遊技用端末装置 100 又は 140 を制御するのである。

【0189】このような構成とすることにより、上記変

動図柄は、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行うから、遊技者が変動図柄の変動開始を如実に視認することができ、自己が運命のスタート台に今登っていることを明確に看取することができる。

【0190】また、上記変動図柄は、その後、元の大きさ及び位置に戻って変動表示を行うものであり、上記変動図柄が、通常と同様の態様に戻ることであり、遊技者は、安心してその後の上記変動図柄の変動するさまを見守ることができ、更に、上記変動図柄の変動態様が変動進行に従って足並みを揃えた通常状態に戻るようになるから、変動開始時の変動態様が異常であったことがより鮮明に浮きでることとなるので、遊技者は変動開始時の変動態様に適及的に感銘を覚えることとなる。

【0191】また、サーバ80において変動図柄の画像、背景画像、キャラクタ画像やその表示方法等が更新されたときには、パチンコ遊技用端末装置100又は140は、常に新しい画像データや制御プログラム等が、サーバ80から送信されることになる。従って、遊技者は最新の演出画面をパチンコ遊技用端末装置100又は140において楽しむことができるのである。

【0192】さらに、パチンコ遊技を制御する遊技プログラムや、可変表示ゲームを実行するためのプログラムのみがサーバから送信され、変動図柄の画像、背景画像、キャラクタ画像のデータは、パチンコ遊技用端末装置100又は140のROM110に予め記憶されており、必要となる画像データをROM110から適宜読み出す構成とした場合に、パチンコ遊技用端末装置100又は140、及びサーバ80において実行されるサブルーチンを図20及び図21に示す。

【0193】図20は、上述した構成とした場合において、パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行されるサブルーチンである。なお、パチンコ遊技用端末装置100又は140は、予め起動されており、上述した図17に示したサブルーチンがメインルーチンから所定のタイミングでROM110から読み出されて実行され、図20に示すサブルーチンは、この図17のステップS36においてROM110から読み出されて実行されるものとする。また、図20に示すサブルーチンにおいては、図18に示したサブルーチンの処理と同様の処理を行うステップについて、同一の符号を付した。

【0194】最初に、パチンコ遊技用端末装置100又は140は、可変表示ゲームが開始された旨を示す情報をサーバ80に送信する(ステップS61)。

【0195】次いで、パチンコ遊技を制御する遊技プログラムや、可変表示ゲームを実行するためのプログラム等の制御プログラムをサーバ80から受信し、受信した制御プログラムを実行する(ステップS81)。

【0196】次いで、パチンコ遊技用端末装置100又

は140のCPU108の演算処理による内部抽選処理を実行する(ステップS20)。この内部抽選処理は、変動表示される複数の組に属する図柄を全て停止表示させて図柄が確定したときにおける図柄の組み合わせを予め定める処理であり、CPU108は、後述するように、内部抽選処理により定められた図柄の組み合わせで図柄が表示部132において停止表示されるように図柄の変動表示と停止表示との処理を行うのである。

【0197】次いで、CPU108によって、上記制御プログラムが実行され、その結果に基づいて、背景画像が選択されるとともに、背景画像の画面構成情報が生成され(ステップS21)、キャラクタ画像が選択されるとともに、キャラクタ画像の画面構成情報が生成され(ステップS22)、識別情報である変動図柄の画面構成情報が生成される(ステップS23)。また、本発明では、ステップS23において、可変表示ゲームの開始時に、変動図柄が、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示される態様となるように、変動図柄の画面構成情報が生成される。

【0198】そして、生成された画面構成情報に基づいて、S62において受信した上記画像データのうち、必要な画像データが読み出され、表示部132に表示される画像データとされた後、表示部に表示される(ステップS24)。

【0199】上述したステップS21～S24が繰り返して実行されることにより、表示装置116に表示した表示部132において、上述した図6～10に示したような画像が表示されるのである。ステップS24が実行されることにより、上述したように、複数、例えば、3つの組の各々に属する図柄が表示部132に表示され、さらに、変動開始時においては、変動図柄が、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示されるのである。

【0200】次に、複数、例えば、3つの組のうち、1つの組に属する変動図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する(ステップS25)。1つの組に属する変動図柄を停止させるタイミングであると判断した場合、該変動図柄を変動表示及び／又は停止表示させる(ステップS26)。例えば、該変動図柄を、徐々に減速していくように変動表示した後、停止表示させるのである。

【0201】上述したステップS25において、図柄を停止表示させるタイミングでないと判別したとき、又は、ステップS26の処理を実行したときには、複数の組に属する図柄の全てを停止表示させるタイミングであるか否かを判断する(ステップS27)。複数の組に属する図柄の全てが停止表示させるタイミングでないと判別したときには、処理をステップS21に戻す。

【0202】一方、複数の組に属する図柄の全てを停止表示させるタイミングであると判別したときには、可変表示ゲームが終了した旨を示す情報、及び可変表示ゲームの結果情報をサーバ80に送信し（ステップS64）、本サブルーチンを終了する。

【0203】図21は、図20に示したパチンコ遊技用端末装置100又は140において実行される可変表示ゲーム処理ルーチンに対応して、サーバ80において実行されるサブルーチンである。サーバ80は、予め起動されており、図21に示すサブルーチンは、予め実行されているメインルーチンから呼び出されて実行されるものとする。なお、図21に示すサブルーチンにおいては、図19に示したサブルーチンの処理と同様の処理を行うステップについては、同一の符号を付した。

【0204】最初に、パチンコ遊技用端末装置100又は140において可変表示ゲームが開始された旨を示す情報を受信したか否かを判断する（ステップS71）。このステップS71の処理は、上述した図20に示したステップS61に対応する処理である。可変表示ゲームが開始された旨を示す情報を受信していないと判別したときには、本サブルーチンを直ちに終了する。

【0205】一方、可変表示ゲームが開始された旨を示す情報を受信したと判別したときには、パチンコ遊技を制御する遊技プログラムや、可変表示ゲームを実行するためのプログラム等の制御プログラムをパチンコ遊技用端末装置100又は140に送信する（ステップS91）。このステップS91は、上述した図20に示したステップS81の処理に対応するものである。

【0206】次に、可変表示ゲームを終了した旨を示す情報を受信したか否かを判断する（ステップS75）。このステップS75の処理は、上述した図20のステップS64の処理に対応する処理である。ステップS75において、可変表示ゲームを終了した旨を示す情報を受信していないと判別したときには、処理をステップS75に戻す。一方、可変表示ゲームを終了した旨を示す情報を受信したと判別したときには、本サブルーチンを終了する。

【0207】上述したような構成とした場合には、端末機であるパチンコ遊技用端末装置100又は140の表示装置116に表示された表示部132の識別情報画像領域において、変動開始時には、変動図柄が、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示されるプログラムが、サーバ80のハードディスクドライブ88等のコンピュータ読み取り可能な記憶媒体に記憶されているのである。

【0208】このような構成とすることにより、上記変動図柄は、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行うから、遊技者が変動図柄の変動開始を如実に視認することができ、自己が

運命のスタート台に今登っていることを明確に看取することができる。

【0209】また、上記変動図柄は、その後、元の大きさ及び位置に戻って変動表示を行うものであり、上記変動図柄が、通常と同様の態様に戻ることもとなるので、遊技者は、安心してその後の上記変動図柄の変動するさまを見守ることができ、更に、上記変動図柄の変動態様が変動進行に従って足並みを揃えた通常状態に戻るようになるから、変動開始時の変動態様が異常であったことがより鮮明に浮きでることとなるので、遊技者は変動開始時の変動態様に遡及的に感銘を覚えることとなる。

【0210】また、可変表示ゲームが開始されたときには、可変表示ゲームを実行するための制御プログラムを常にダウンロードするため、遊技者は最新の可変表示ゲームを楽しむことができると共に、変動図柄の画像、背景画像、キャラクタ画像のデータについてはダウンロードする必要がないが故に、パチンコ遊技用端末装置100又は140の表示装置116において演出画像を速やかに表示することができるのである。

【0211】次に、パチンコ遊技を制御するためのプログラムや、可変表示ゲームを実行するためのプログラム等のプログラムをサーバが記憶し、パチンコ遊技や可変表示ゲームが必要とする画像データをパチンコ遊技用端末装置100又は140のROM110が記憶する場合を以下に示す。

【0212】このような構成とした場合には、パチンコ遊技の進行はサーバ80が行い、パチンコ遊技用端末装置100又は140は、サーバ80において行われたパチンコ遊技の進行に従って送信される制御信号又は制御情報に応じて画像を選択し、選択された画像を表示装置116に表示するのである。

【0213】このような構成とした場合において、パチンコ遊技用端末装置100又は140及びサーバ80において実行されるサブルーチンを図22、図23、図24及び図25に示す。

【0214】図22は、パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行されるサブルーチンを示すフローチャートであり、以下の説明においては、パチンコ遊技用端末装置100又は140が起動されたときに図示しないメインルーチンが実行され、このメインルーチンにおいてサーバ80との通信が可能な状態になっていることを確認した上で、本サブルーチンが呼び出されて実行されるものとする。

【0215】最初に、サーバ80から送信された画像データを受信する（ステップS101）。なお、この場合の画像データは、後述する可変表示ゲームに関するもののみならず、遊技盤や遊技球等のパチンコ遊技に関するものも含む画像データである。また、パチンコ遊技用端末装置100又は140のROM110にこれらの画像データが予め記憶されている構成とした場合には、ステ

ップS101の処理を省くこととしてもよい。

【0216】次に、遊技者が入力装置102を操作したか否かを判断する(ステップS102)。遊技者が入力装置102を操作したと判別したときには、遊技者の操作に応じた操作情報をサーバ80に送信する(ステップS103)。

【0217】ステップS103の処理を実行した後、又は遊技者が入力装置102を操作していないと判別したときには、サーバ80から命令情報が寄せられたか否かを判断する(ステップS104)。

【0218】サーバ80から命令情報が寄せられたと判別したときには、命令情報を受信し、その命令情報が終了命令情報であるか否かを判断する(ステップS105)。

【0219】命令情報が終了命令情報でないと判別したときには、受信した命令情報に応じた画像を選択し、選択した画像を表示装置116に表示する(ステップS106)。この処理の後、上述したステップS102に処理を戻す。また、ステップS104において、サーバ80から命令情報が寄せられていないと判別したときにも、上述したステップS102に処理を戻す。

【0220】上述したステップS105において、受信した命令情報が終了命令情報であると判別したときには、本サブルーチンを終了する。

【0221】上述したステップS104において受信する命令情報は、後述する図24のステップS122、S128、S130、S132及びS134において生成される画面構成情報等の情報であり、パチンコ遊技用端末装置100又は140は、これらの情報に応じてROM110から所望の画像データを選択して読み出し、読み出した画像データを表示装置116に画像として表示するのである。

【0222】図23は、上述した図22のサブルーチンに対応してサーバ80において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。サーバ80は、予め起動されており、図23に示すサブルーチンは、予め実行されているメインルーチンから呼び出されて実行されるものとする。

【0223】最初に、端末機であるパチンコ遊技用端末装置100又は140に画像データを送信する(ステップS111)。このステップは上述したステップS101に対応するものであり、上述したように、この画像データは、可変表示ゲームに関するもののみならず、遊技盤や遊技球等のパチンコ遊技に関するものも含む画像データである。

【0224】次に、パチンコ遊技用端末装置100又は140から寄せられた操作情報を受信する(ステップS112)。このステップは、上述したステップS103に対応する処理である。

【0225】パチンコ遊技用端末装置100又は140

から寄せられた操作情報を受信したときには、受信した操作情報が遊技球発射操作情報であるか否かを判断する(ステップS113)。

【0226】操作情報が遊技球発射操作情報であると判別したときには、後述するパチンコ遊技処理を実行する(ステップS114)。上述したステップS112において、パチンコ遊技用端末装置100又は140から寄せられた操作情報を受信しなかったときには、直ちにステップS114の処理を実行する。

10 【0227】一方、ステップS113において操作情報が遊技球発射操作情報でないと判別したとき、又はステップS114の処理を実行したときには、ステップS114において実行されたパチンコ遊技処理により生成された命令情報をパチンコ遊技用端末装置100又は140に送信する(ステップS115)。このステップS115の処理は、上述したステップS104に対応する処理である。

【0228】次いで、送信した命令情報が終了命令情報であるか否かを判断する(ステップS116)。送信した命令情報が終了命令情報でないと判別したときには、上述したステップS112に処理を戻す。

【0229】図24は、上述したステップS114において、呼び出されるパチンコ遊技処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【0230】最初に、遊技球の画像を移動させて表示するか否かを判断する(ステップS121)。遊技球の画像を移動させて表示すると判別したときには、遊技球が移動するように視認できるように遊技球の画像を表示すべく、画像における遊技球の移動先の位置を演算し、その位置を位置情報として生成する(ステップS122)。

【0231】次に、球技球が入賞口に入ったか否か、即ち、ステップS121において演算した遊技球の画像の位置が、入賞口を示す画像の位置の近傍であるか否かを判断する(ステップS123)。この入賞口は、上述した図2に示した一般入賞口50及び54a~54d並びに特別入賞口56a~56dに対応する画像部分である。

【0232】演算した位置が入賞口の位置の近傍であると判別したときには、遊技球を払い出す処理を実行する(ステップS124)。なお、この遊技球を払い出す処理は、入賞口の種類に応じて予め定められた遊技球の数をRAM86に記憶したり、遊技球の数を示す遊技球数情報をパチンコ遊技用端末装置100又は140に送信すべく生成する処理である。

【0233】次いで、始動口に遊技球が入ったか否か、即ち、ステップS121において演算した遊技球の画像の位置が、始動口を示す画像の位置の近傍であるか否かを判断する(ステップS125)。なお、この始動口は、例えば、上述した図2に示した始動口44に対応す

る画像部分である。

【0234】演算した位置が始動口の位置の近傍であると判別したときには、後述する可変表示ゲームを開始する処理を実行する(ステップS126)。なお、この可変表示ゲームを開始する処理は、識別情報である図柄が確定したときに表示部132に表示する識別情報の組み合わせを定める内部抽選処理を実行し、後述する図25に示す可変表示ゲーム処理を実行するのである。

【0235】次に、遊技球が球通過検出器を通過したか、即ち、ステップS121において演算した遊技球の画像の位置が球通過検出器を示す画像の位置の近傍であるかを判断する(ステップS127)。なお、この球通過検出器は、例えば、上述した図2に示した球通過検出器55a及び55bに対応する画像部分である。

【0236】このステップS127において、球通過検出器の近傍を遊技球が通過したと判別したときには、パチンコ遊技用端末装置100又は140に表示される表示装置152において、変動表示させる普通図柄の画像を選択させ、選択した画像を示す選択画像情報を生成させる(ステップS128)。

【0237】次いで、パチンコ遊技用端末装置100又は140に表示される表示部152において、表示された普通図柄が所定の図柄で停止したか否かを判断する(ステップS129)。

【0238】普通図柄が所定の図柄で停止したと判別したときには、上述した始動口が開放状態となる画像が表示されるように可動片の画像を選択し、選択された画像を示す選択画像情報を生成する(ステップS130)。この選択画像情報がパチンコ遊技用端末装置100又は140に発せられたときには、パチンコ遊技用端末装置100又は140の表示装置116においては、可動片が開放状態となっているように視認できる画像が表示されるのである。なお、可動片は、例えば、上述した図2に示した可動片58a及び58bに対応する画像部分である。

【0239】次に、装飾ランプを点灯表示するか、消灯表示するか否かを判断する(ステップS131)。装飾ランプを点灯表示又は消灯表示すると判別したときには、その各々の状態に対応する画像を選択し、選択された画像を示す選択画像情報を生成する(ステップS132)。この装飾ランプは、例えば、上述した図2に示した装飾ランプ36a及び36bに対応する画像部分である。上述した選択画像情報がパチンコ遊技用端末装置100又は140に発せられたときには、表示装置116において表示されている装飾ランプ36a及び36bの画像部分に、点灯しているように視認できる画像又は消灯しているように視認できる画像が表示されるのである。

【0240】次いで、遊技が終了したか否かを判断する(ステップS133)。遊技が終了したと判別したとき

には、遊技終了情報を生成し(ステップS134)、本サブルーチンを終了する。なお、遊技が終了したか否かは、パチンコ遊技用端末装置100又は140を操作する遊技者が遊技を終了する操作をした場合や、遊技盤面に発射した遊技球の数が所定の数以上となった場合に、遊技が終了したと判別するのである。

【0241】図25は、上述したステップS126において、呼び出されて実行される可変表示ゲームを処理するサブルーチンを示すフローチャートである。

【0242】最初に、パチンコ遊技用端末装置100又は140の表示装置116の表示部132に表示すべき背景画像と、変動図柄の画像と、キャラクタ画像とを選択する(ステップS141、S142及びS143)。次に、1つの識別情報である変動図柄を停止表示させるタイミングであるかを判断する(ステップS144)。停止表示させるタイミングであると判別したときには、該変動図柄を変動表示及び／又は停止表示させる(ステップS145)。例えば、該変動図柄を、徐々に減速していくように変動表示した後、停止表示させるのである。

【0243】次に、上述したステップS141、S142、S143及びS145で選択した画像の画面構成情報を生成する(ステップS146)。サーバ80は、上述したステップS146で生成した画面構成情報を、上述した図23のステップS115において命令情報として、端末機であるパチンコ遊技用端末装置100又は140に送信する。

【0244】一方、パチンコ遊技用端末装置100又は140は、サーバ80から送信された命令情報を上述した図22のステップS104において受信した後、ステップS106において、受信した命令情報が示す画面構成情報に基づいて、画像のデータをROM110又はRAM112から読み出し、表示装置116の表示部132に読み出された画像を表示するのである。

【0245】次に、全ての図柄が停止したか否かを判断する(ステップS147)。全ての図柄が停止したと判別したときには、可変表示ゲーム終了情報を生成し(ステップS148)、本サブルーチンを終了する。

【0246】なお、この図25に示したサブルーチンは、図24に示したステップS126の可変表示ゲームの開始処理を実行したときに呼び出されるだけでなく、可変表示ゲームが開始されて終了するまでの間においては、所定の周期で呼び出されて実行される。すなわち、本発明では、ステップS142において、可変表示ゲームの開始時には、変動図柄が、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示される態様となるように、変動図柄を選択し、ステップS146において、該変動図柄の画面構成情報を生成するのである。

【0247】このようにすることにより、端末機である

パチンコ遊技用端末装置100又は140の表示部132において、サーバ80は、識別情報画像領域において、変動開始時には、変動図柄が、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行い、その後、元の大きさ・位置に戻って変動表示される制御を行うことができるのである。

【0248】なお、上述した図15から図25に示した実施例においては、表示装置116に表示されたパチンコ遊技装置を模した遊技機の画像上に表示された表示部132のみにおいて、変動図柄の画像と、背景画像と、キャラクタ画像が表示される場合を示したが、表示装置116の全面において変動図柄の画像と、背景画像と、キャラクタ画像を表示することとしてもよい。

【0249】また、上述したような本発明に係る演出表現方法等が遊技者に提供されたか否かは、パチンコ遊技における娯楽性が高まっていることを確認することにより判断することができるのである。例えば、上述したようなパチンコ遊技装置を採用した店舗が繁栄する等のような経済的な現象や、雑誌等に掲載されることにより評判となる等のようなメディアを介して情報が浸透する現象となって現れることとなるのである。

【0250】

【発明の効果】本発明によれば、上記変動図柄は、その変動開始時において、拡大、縮小、変形及び移動のうち少なくとも1つを行うから、遊技者が変動図柄の変動開始を如実に視認することができ、自己が運命のスタート台に今登っていることを明確に看取することができる。

【0251】また、上記変動図柄は、その後、元の大きさ及び位置に戻って変動表示を行うものであり、上記変動図柄が、通常と同様の態様に戻ることもなるので、遊技者は、安心してその後の上記変動図柄の変動するさまを見守ることができ、更に、上記変動図柄の変動態様が変動進行に従って足並みを揃えた通常状態に戻るようになるから、変動開始時の変動態様が異常であったことがより鮮明に浮きでることとなるので、遊技者は変動開始時の変動態様に適的に感銘を覚えることとなる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明によるパチンコ遊技装置を模式的に示す正面図である。

【図2】 本発明によるパチンコ遊技装置の遊技盤面を模式的に示す拡大正面図である。

【図3】 本発明の実施例であるパチンコ遊技装置の制御回路を示すブロック図である。

【図4】 パチンコ遊技装置において実行される遊技球を検出する処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図5】 図4に示したフローチャートのステップS14において呼び出されて実行される可変表示ゲーム処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図6】 本発明に係る演出画面の画像の一例を示す図

である。

【図7】 本発明に係る演出画面の画像の一例を示す図である。

【図8】 本発明に係る演出画面の画像の一例を示す図である。

【図9】 本発明に係る演出画面の画像の一例を示す図である。

【図10】 本発明に係る演出画面の画像の一例を示す図である。

【図11】 パチンコ遊技用の端末機の一例を示す概観図である。

【図12】 パチンコ遊技用端末機の他の例を示す概観図である。

【図13】 本発明の実施例であるパチンコ遊技用端末装置の制御回路を示すブロック図である。

【図14】 本発明の実施例であるサーバの制御回路を示すブロック図である。

【図15】 本発明の実施例であるパチンコ遊技用端末装置100又は140において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図16】 本発明の実施例であるサーバ80において、実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図17】 パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図18】 パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行される可変表示ゲームの処理を行うサブルーチンを示すフローチャートである。

【図19】 本発明の実施例であるサーバ80において、実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図20】 パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行される可変表示ゲームの処理を行うサブルーチンを示すフローチャートである。

【図21】 本発明の実施例であるサーバ80において、実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図22】 パチンコ遊技用端末装置100又は140において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図23】 本発明の実施例であるサーバ80において、実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図24】 図22のフローチャートのステップS14において、呼び出されるパチンコ遊技処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

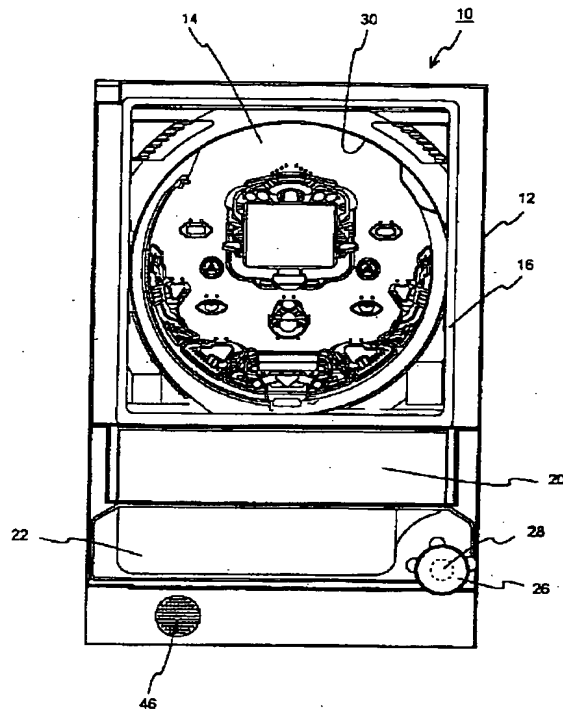
【図25】 図23のフローチャートのステップS16において、呼び出されるパチンコ遊技処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【符号の説明】

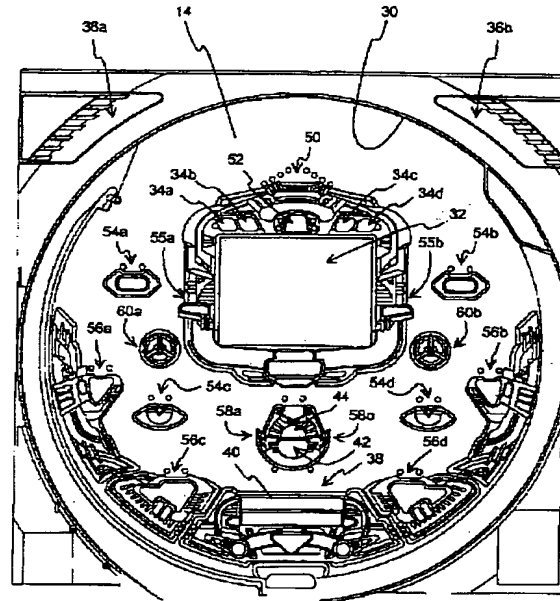
10 パチンコ遊技装置（遊技機）
 32 表示装置（表示部）
 60 制御回路
 66 CPU（制御部）
 64 入出力バス

* 68 ROM
 70 RAM
 80 サーバ
 100 パチンコ遊技用端末装置（端末機）
 132 表示部
 * 140 パチンコ遊技用端末装置（端末機）

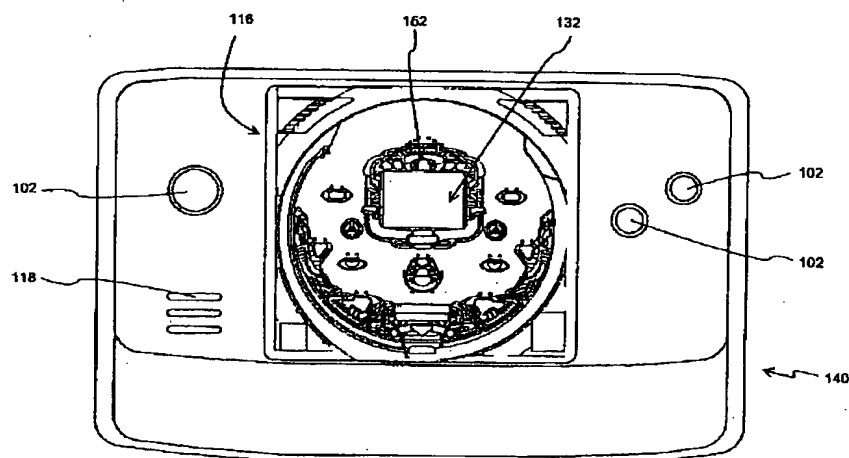
【図1】



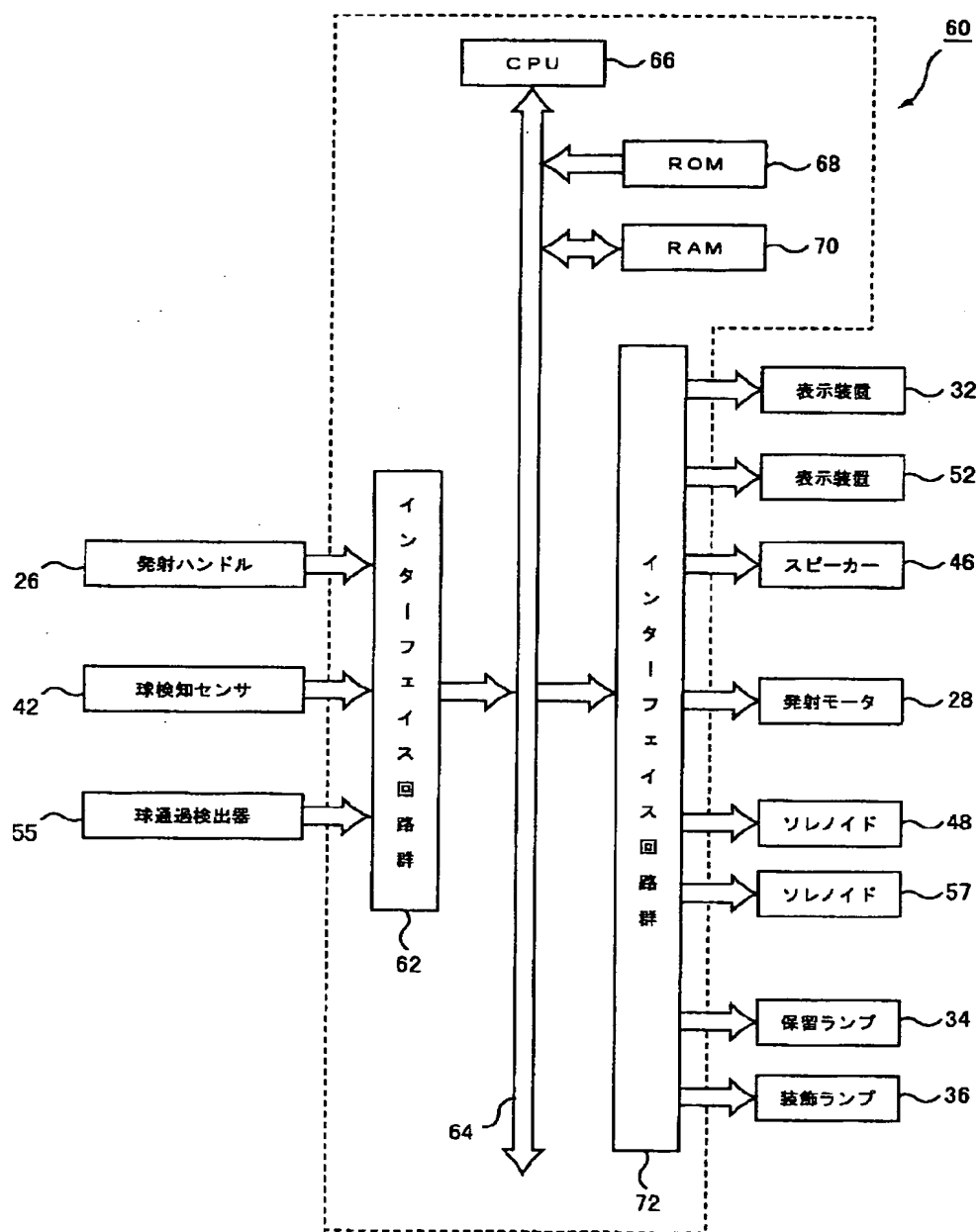
【図2】



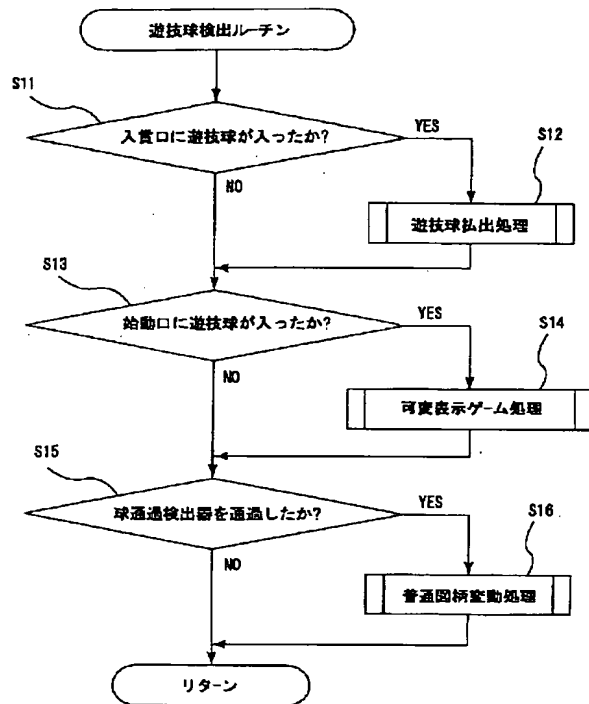
【図12】



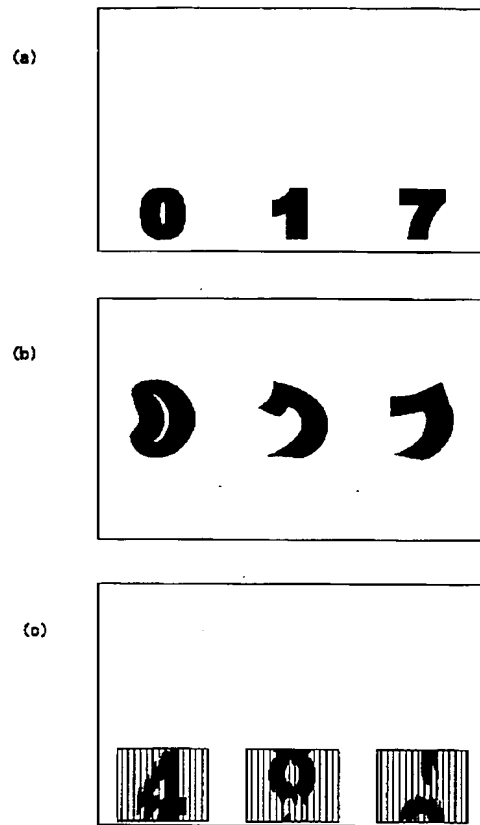
【図3】



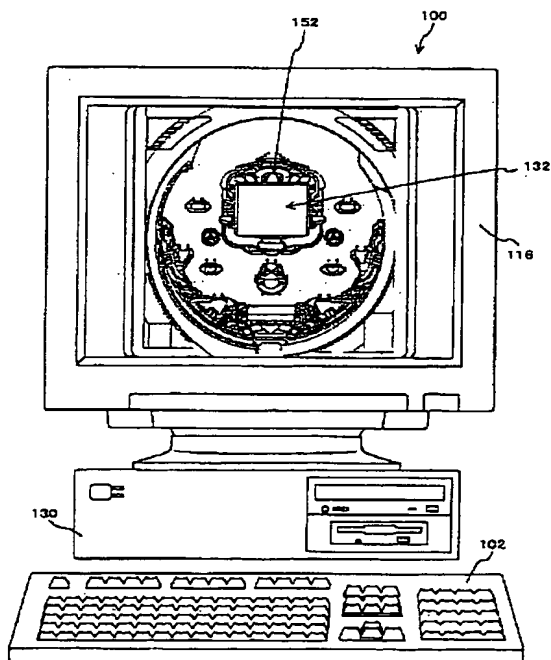
【図4】



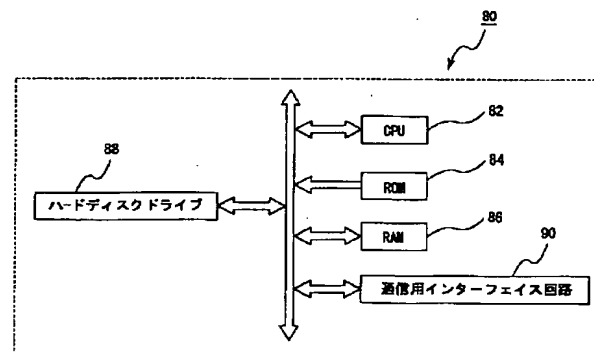
【図8】



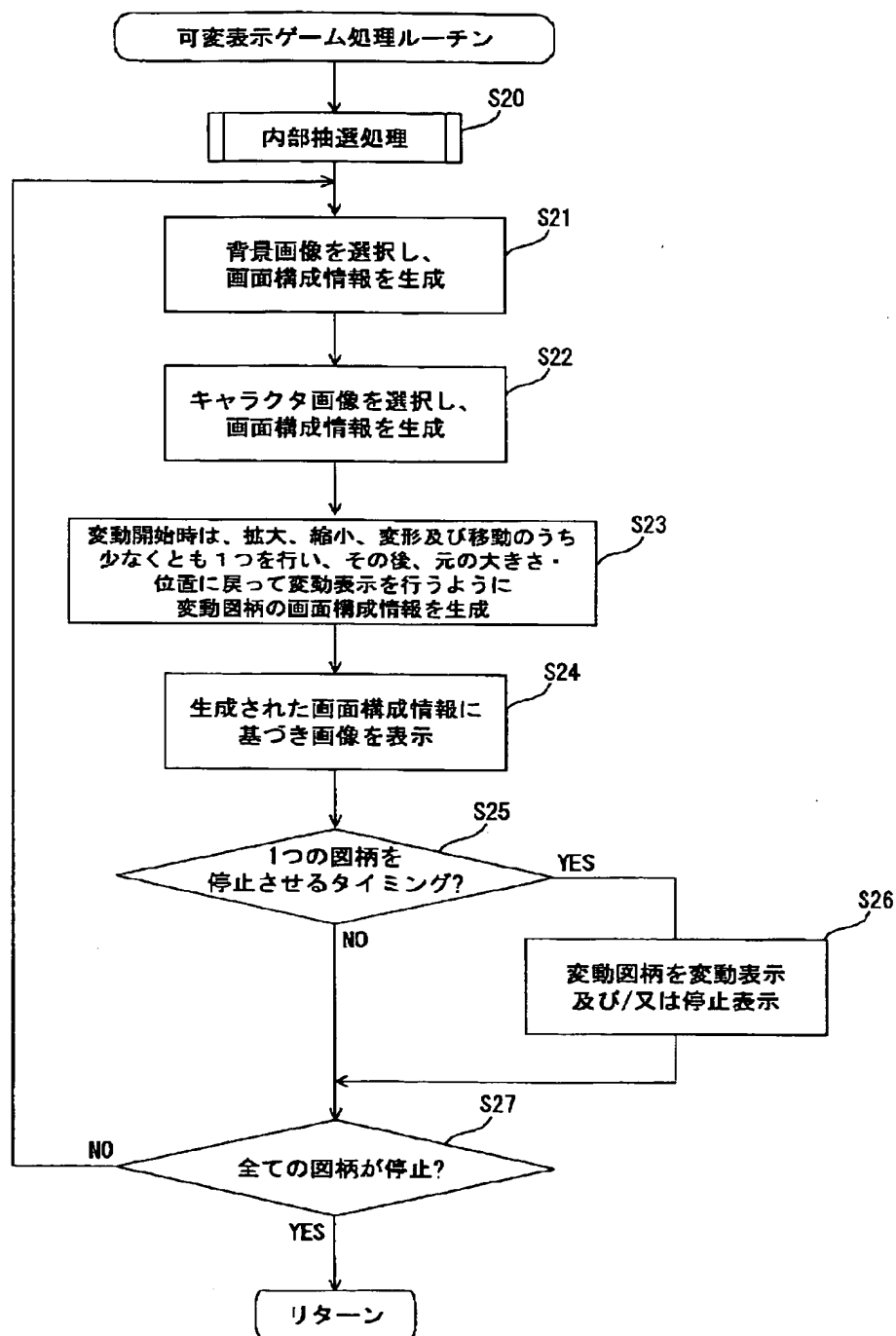
【図11】



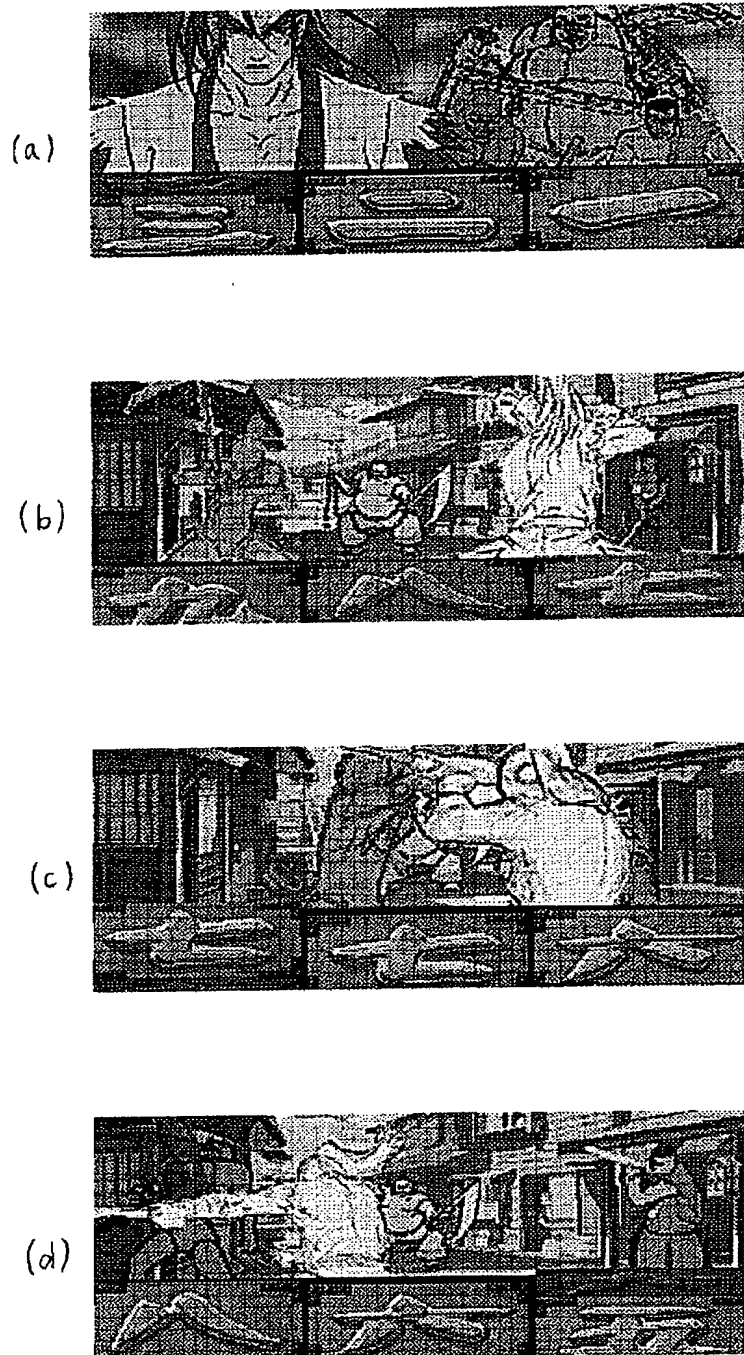
【図14】



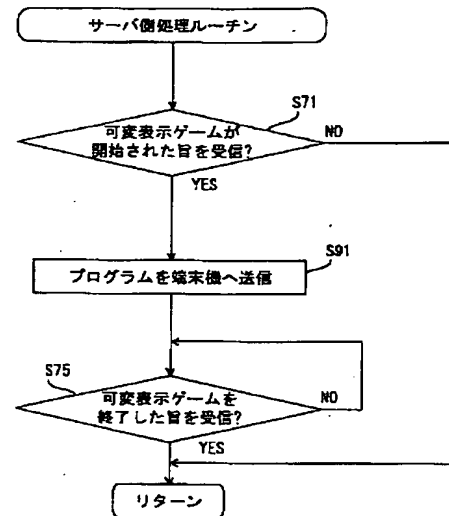
【図5】



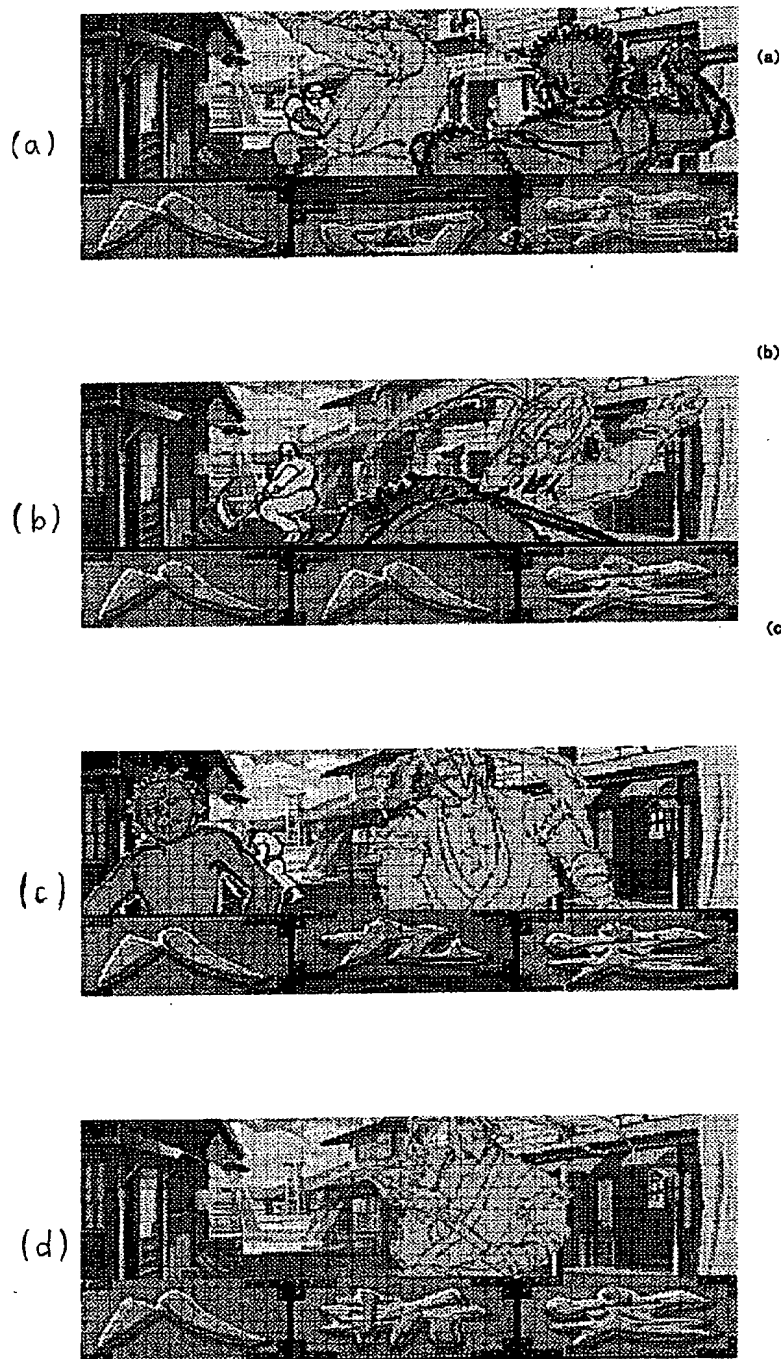
【図6】



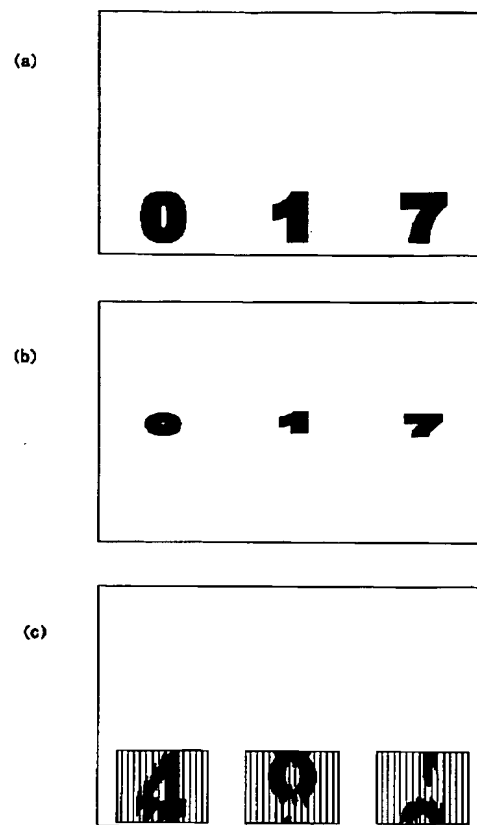
【図21】



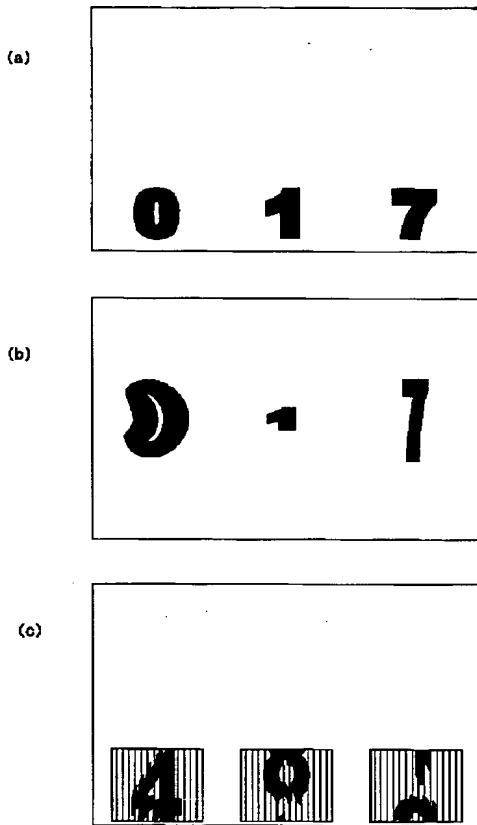
【図7】



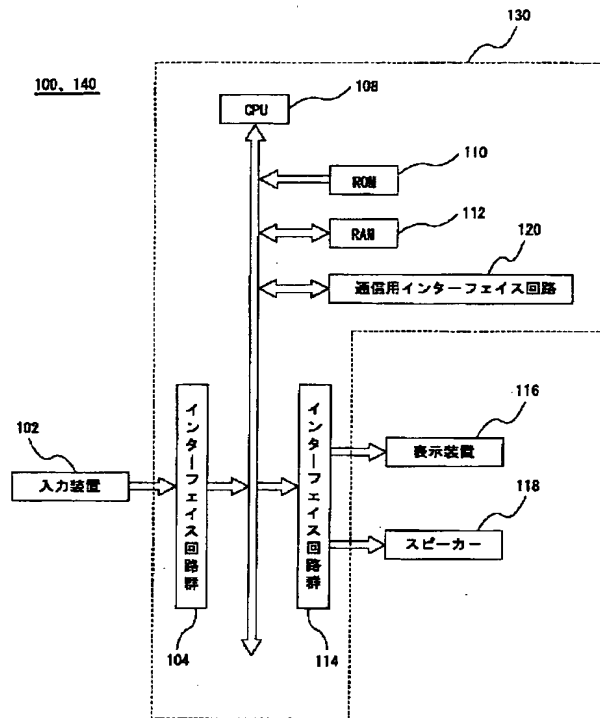
【図9】



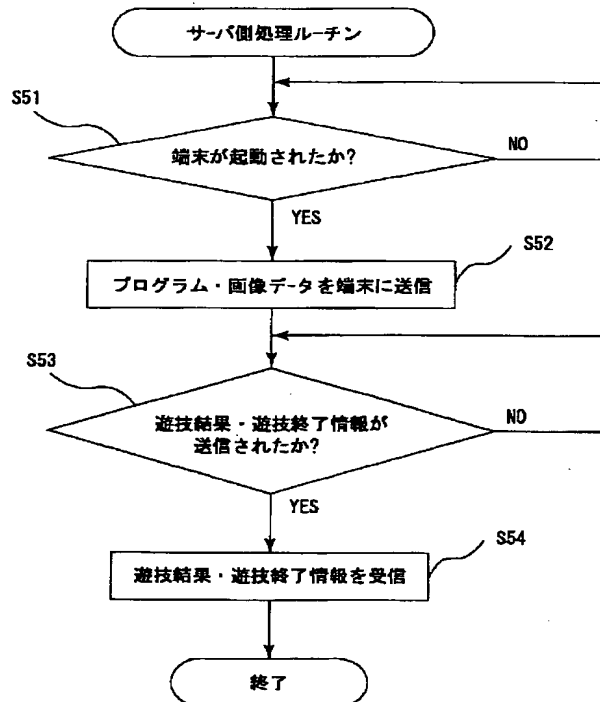
【図10】



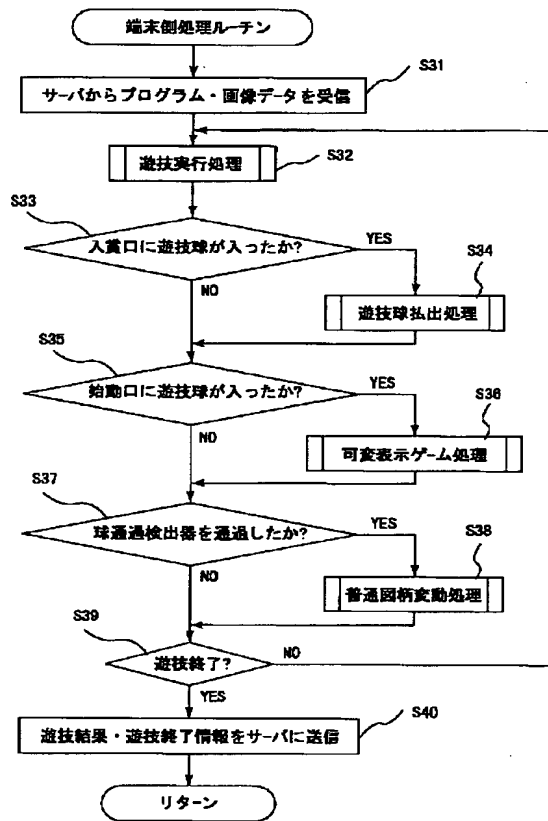
【図13】



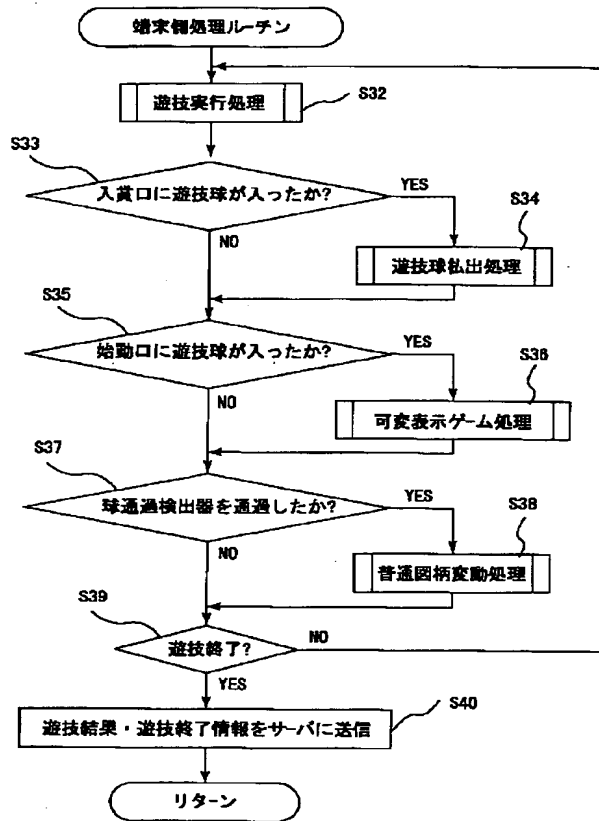
【図16】



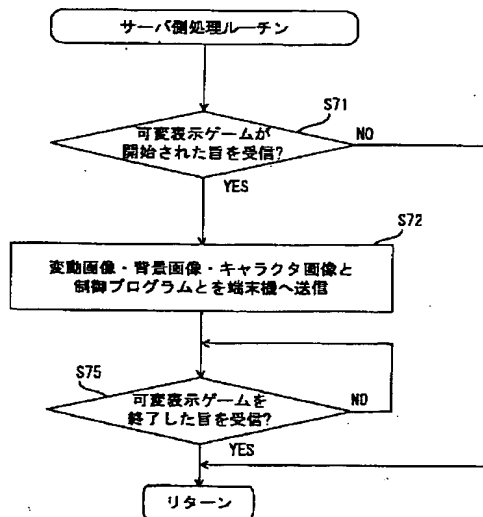
【図15】



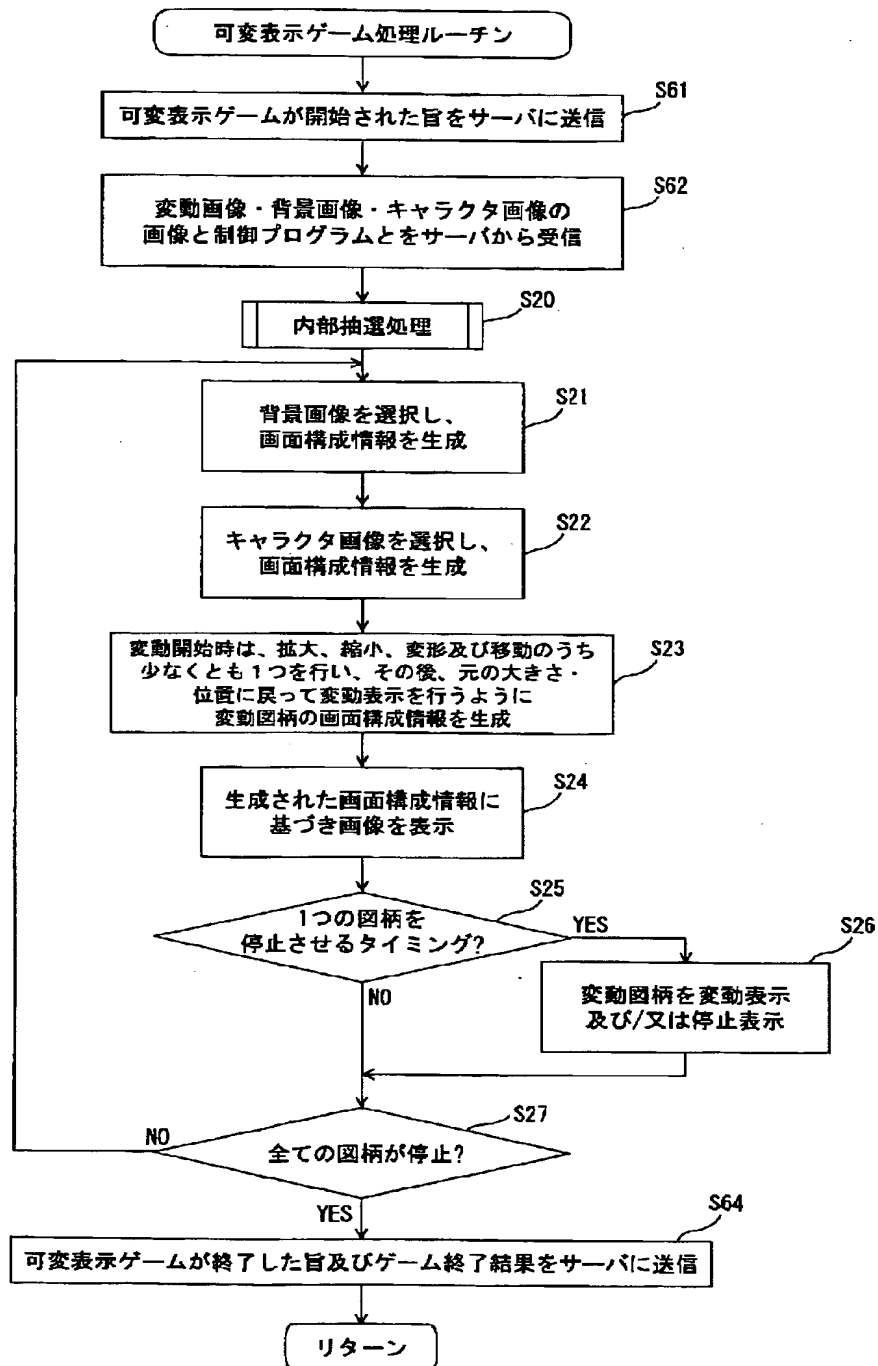
【図17】



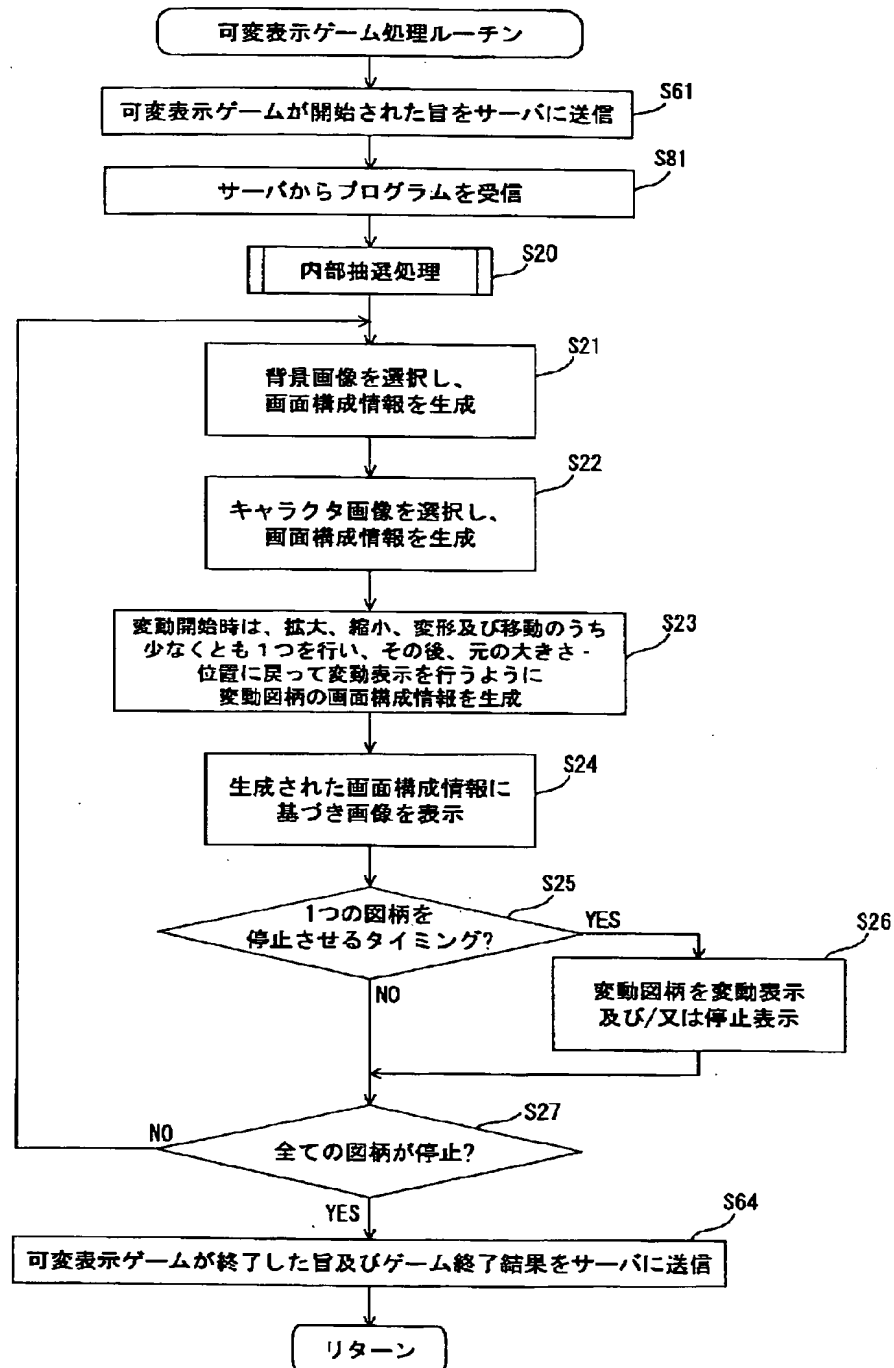
【図19】



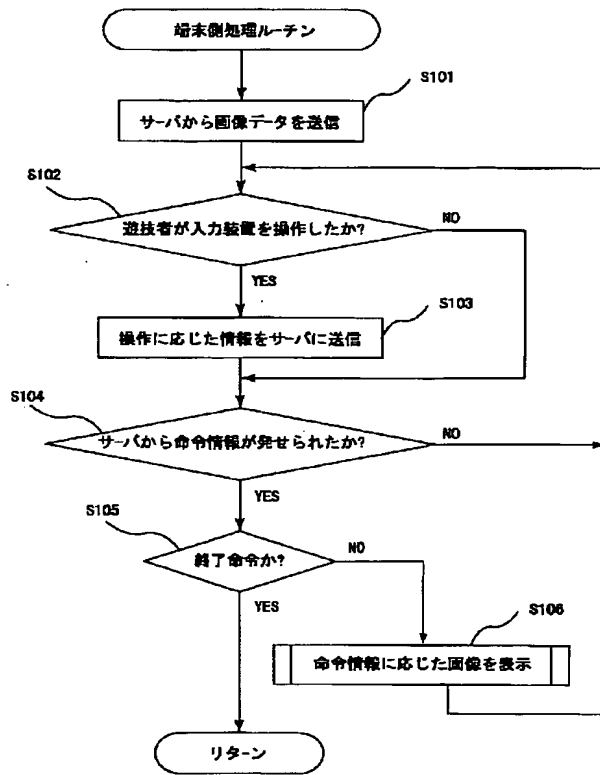
【図18】



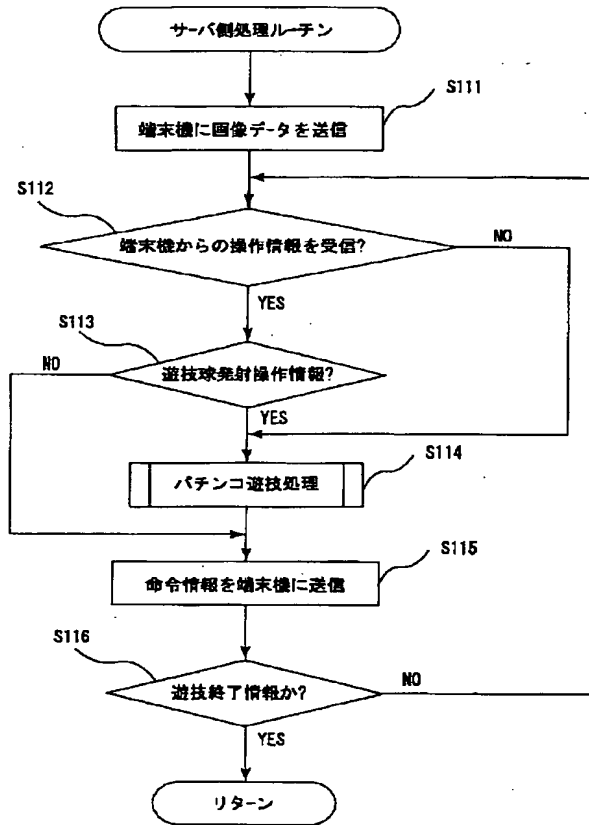
【図20】



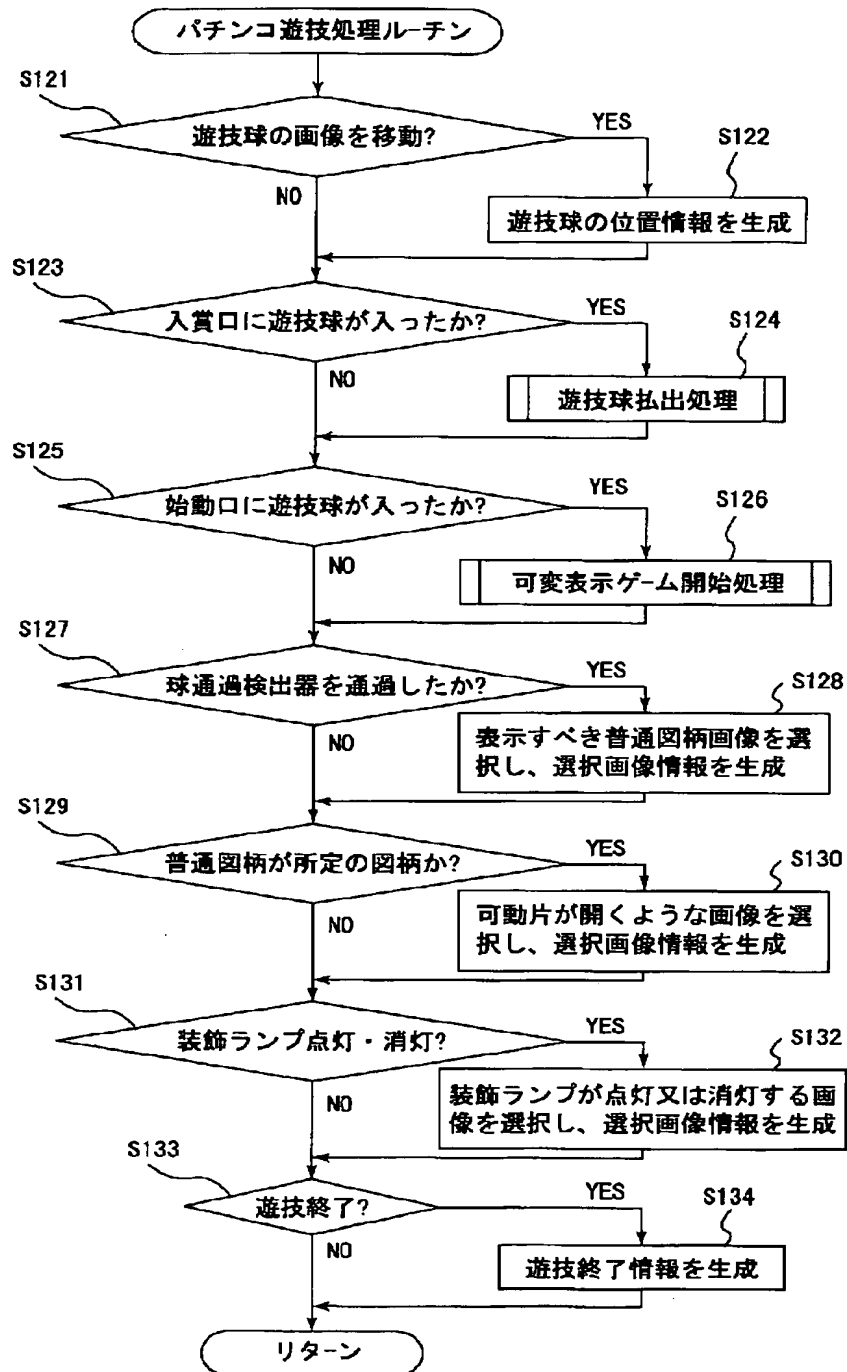
【図22】



【図23】



【図24】



【図25】

